

GRY I KONSOLE >PLAYSTATION >XBOX >NINTENDO

- ▶ WARIOWARE: SMOOTH MOVES
- ▶ ARTHUR AND THE INVISIBLES
- ▶ DIDDY KONG RACING DS
- ▶ HOTEL DUSK: ROOM 215
- ▶ MGS: PORTABLE OPS
- ▶ NFL STREET 3
- ▶ CRACKDOWN

PSX EXTREME

7,99 NAJWIEKSZY W POLSCE MAGAZYN O KONSOLACH

Styczeń '07

115

GOD OF WAR II

RECENZJE GIER NA PLAYSTATION 3:

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION UNTOLD LEGENDS: DK

FULL AUTO 2: BATTLELINES RESISTANCE: FALL OF MAN

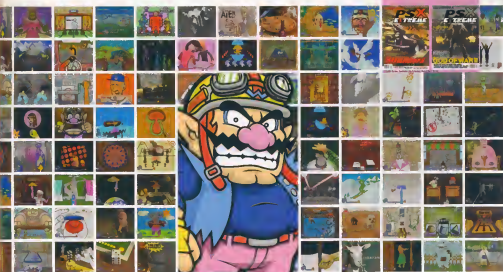
RIDGE RACER 7 MOTORSTORM

BURNOUT DOMINATOR

INDEX 34908 • ISSN 1429-177X



**SILNIKI 3D, CZYLI CO MASZ POD MASKĄ? • PRZEGLĄD KONTROLERÓW
SPRZED ERY WIILOTA • SZALONE IDEE W ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKIE**



MARZEC 2007/PE#115

Hardkor

KRYŚKA, A SPRAWIA KONSOLEJKA	61
DE-BAY	76
GRACZOSPOLITA	69
OD GRACZA NA GRACZY	70
OGNIEM I MAMURKĄ	71
ONLINE	79
PSR NOT DEAD	80
SZKALA STRYFA	68
SZUKAJ ZAMIAWIANIA	77
TO RYŁO GRANI	82
WIGINA NA BOKOWYJĄCIE	72
WIGINA SILNIKEM NAPĘDZANA	74
XBOX LIVE ARCADE	78

PLAYTESTY

BARFOOT COMBATANT	16
GOO OF WAR II	22
ROGUE GALLERY	28

TESTY

FROM 360 HD DVD PLAYER	44
XBOX 360 CHARGE KIT	47
XBOX 360 RECHARGEABLE BATTERY PACK	47
XBOX360 HD P2 PLATER	47

INNE

GAMECUBE - KONSOLE Z OMIJANKĄ	30
GRABIE Z OMIJANKĄ	39
POWIEŚĆ KONSOLEJ NADCHODZI	32

KONKURSY

HC ROOM	93
REKREACJA	87, 88

REGION DVD

	96
--	----

>>> Przed włączeniem PlayStation 3 wypadło gorzej od Xboxa 360 w porównawczej badzi konsolowego ringu, na i zagranicą - Włzy zagranicą. Od razu widać, która konsola w Polsce ma za sobą największą rozgrywkę. Dobra, przynajmniej, niektóre dane mogły wydawać się niekorzystne na korzyść Xboxa 360, co jednak nie wynika z naszej ignorancji. Wzrost od roku wypływa z uśrednionych możliwości sprzętu, więc nie ma się co dziwić, że naciekająca platforma Sony wypadła trochę głośnie. Ale to się zmienia z miesiąca na miesiąc: PS3 zaczyna nabierać mocy, zacierając się będąc różnicę w funkcjonowaniu obu urządzeń, bo nie oczekujmy się - obie platformy potrafią pewnie tyle samo, a wojna rozgrywa się na planachczyście rozwiązań logicznych i software'owych. Pisaliśmy o kłopotach z grami przegłoszonymi na premierze, tymczasem dziś już widać, że będzie ich aż 200. Wynik to wprost niedowierzanie (nie mówiąc o tytułach „nieprzeglądanych”), do czego przyczynia się PlayStation Store. Słowej nie byłbyś brzydki, więc nie pamiętaj odcisk kłopotów, co 20 lat. Kolejny update firmowa (1.8), który jest przyspieszany na marzec, premierę, pojawił się bez multimedialnej funkcji PS3. W niegłęboko odjęcie - mam nadzieję - brak multiskalingu, poprawi się emulacja PS2 i kilka innych rzeczy. Już za 30 dni sprzed będzie leżał na sklepach półkach, coż z Was postawi go przed telewizorem. Publikujemy zatem pierwszą partię recenzji - co prawda część z nich pisaną jest na bazie japońskich wersji sprzedawanych (dwa tytuły postawione online), ale to nadrobimy już za miesiąc składowym systemem. Jakby nie patrzeć, rozbicie tego materiału na dwa numery to jedyne rozwiązanie, aby na czas zaprezentować Wam wszystkie laudacyjne tytuły, więc markietostwa grozić o wyrozumiałość. Już daliśmy grani w Virtua Fighter 3 i smaczki kolejne teksty, zabijacie przed 23 marca mieli pełen przegląd sytuacji. No widać, 23 marca - data europejskiej premiery ostatniej konsoli nowej generacji. Kawałek w Polsce, gdzie cena została ustalona na 2399 zł. Zgodnie z prawami naszymi mamy więc cenę europejską, a nie z kieszonką, jak przed 7 laty w przypadku PS2 (zabawne, Czarna była droższa niż Chlebik). Zbliżeni twierdzą, że przetrzyli zastawę na półkach sklepowych, ale to oczywiście nieprawda - na premierę przyspieszono i sklepiska i wiele sztuk węgry 60 GB. Ze dostarcie Polska tego nie wien. Co może wydawać się dziwne, „dwudziestka” pojawi się w sprzedaży później (nie wiadomo jeszcze, kiedy). Dyskusyjne to pozostaje ze strony Sony, wszak nie jest to konsola tak „zakończona” jak Xbox 360 Core i w mojej opinii powinna zaoszczędzić nieco groszów (czyli kart mowa i tak podają przez UKE, a Włdy dla PS3 nie kadencję się przysła, zresztą konsolę można podjąć kabelekami). Cemu Sony nie zdecydowało się na półmęce węgry 20 GB odcinek pulera konsolowego węgry platformy, tym bardziej że oferując najniższą konsolę spośród nowo-tytuł? Zastanawiające. W każdym razie marcową premierę sławia, że dostanie pełną okładkę. Sama myśl o tym, że trzeba generację konsol PlayStation będzie w porządku, powoduje, a wiele lekkie podświadczenia - bałci co bądź będzie to konsola, z którą docieraliśmy do dwudziestego wieku PSK Extreme. Daje do myślenia? Ciekawo, jak potoczą się jej losy, w jakie gry będziemy cieni, które tytuły trafią do parterów kulturowych, jakie dokonywać perłyfilia naszej kasy. Na te i inne pytania odpowiedzi sobie w przyszłości najpóźniej lat 17. PS3 zaczyna się już za miesiąc.

Tymczasem zegnaliśmy się z poprzednią generacją. W poprzednim numerze krótko podsumowaliśmy epokę Xboxa i GameCabe'a, teraz czas na rozważenie materialu. Na pierwszy ogień idzie GC. Rukawicy jest fakt, że podczas gdy obie platformy przetrwały byłby sportowienie, PS3 osiągnęła miejsce za sobą - przedstawienie jest, który trybierd genera history. Mowa o Burnout Dominator, God of War 3 i Rogue Gallery, przy których nasi redaktorzy zapoznali o historii nie-godów. Składa, że to jedne z ostatnich tak wielkich potyczek, ale oczywiście chciałbym się mylić (Marshall 2 zapowiedzieli). Zapraszamy do lektury □

[scena@gazetawroclaw.pl]

RECENZJE

PLAYSTATION 2	
ARTIMAR AND THE INVINCIBLES	36
EYEIDY: KINETIC COMBAT	45
NARLEY-SAYOSIN: RACE TO THE RALLY	55
NPL STREET 3	45
RTL RATHLOM 2	54
RTL RMI JUMPING 2007	54
RTL WINTER GAMES 2007	54
SUPER-BRIS RIDEING CHALLENGE	55

PLAYSTATION 3	
FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION	46
FULL AUTO 2: PATTELEINES	52
MORFORSTORM	48
RESISTANCE: FALL OF MAN	42
RIDGE RACER 7	53
UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM	47

XBOX 360	
CRACKDOWN	40
OFF JAM: KCM	34
STAR TRIP: LEGACY	51

Wii	
SUPER MARIY BALL: BANANA RITZ	38
WARIOWARE: SMOOTH MOVES	39

POCKET PSP DO GŁOŚNI	
MOTHERS IN ARMS: O-DAY	65
CHILDREN OF RAIN	58
DIODY RING RACING DS	56
FINAL FANTASY V ADVANCE	59
GO TRAIL MANAGER HANDELO 2007	61
GURNEY	58
HOTEL DUB: ROOM 215	57
LA RUSH	54
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS	62
GOODY PAINA	60
SHINOBUO: TALES OF THE NINJA	60
SID MEIN'S PHANTASY	64
THE PROFESSOR'S BRAIN TRAINER: LOGIC	59
THE PROFESSOR'S BRAIN TRAINER: MEMORY	59

COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS

Wydawca: EA G.A. • Wydawca: EA • Data wydania: 11.07.07



Szykuje się wielka bitwa o powrót strąconego do nieżywej, karkas. Istotami zwykle trzymale szkielety, które części serc na planie zarysów wykonywały swego czasu spory udział w naszej redakcji, w wyniku którego kilku z nich (Red i Y) awansowało sobie karkas do łącznika dwóch PSX-ów, co by było niezgodnie z zasadami dyktando. Minęło wiele lat, nowe generacje sprzętu dla nas nieśmiertelności, o których wady nawet nie śniemy. Niezależnie, ale dręczących łowczych powierze nowego GAG nadal jest obecny. Tym razem mamy trzy strony konfliktu: Global Defense Initiative, czyli klasycznych dobrych, Brotherhood of Nod, czyli klasycznych złych, a także Tiberium, czyli klasycznych przyrodników z kosmosu, których rolę w Trzeciej Wojnie o Tiberium pozostałe jeszcze nieokreślono.



Głównym powodem do gry LoR Battle for Middle-earth, co było pewnie wywołane naturą technologiczną. EA twierdzi jednak, że po szeregach animacji nie będzie mado, oblicząc przy okazji poprawione staronieru. Utwórki będą wykonywane na rozdzielczości 1080p i 1080p, animacji będzie do przetrwania kamery i manipulowania

zobaczmy, spełniają kamery, odpowiednio, że przyspieszenie jednostek do oddziały, między którymi możemy się górną przelazną. Na pewno przyda się dwukrotność nacisknięcie Y - w ten sposób będziemy przesłuchiwać między zapamiętany punktami na mapie, czyli miejscami, gdzie staliśmy się się dobrać, bez konieczności myślenia manipulowania kamery. Warto też dodać, że budowa nowych podkomunikacji zajmie nam znacznie mniej czasu niż w RTS-owej adaptacji powieści Tolkiena (w końcu technika reprodukcji poszła do przodu).



Widoczne są dwa Tiberiumy, które są w rzeczywistości animacją, która była animacją, która była animacją.

Na koniec multiplayera, czyli 20 map i 1000 trybów - m.in. King of the Hill, gdzie trzeba utrzymać strategiczne miejsce przez kilka minut. Niezależnie, że mogą straszyć 4 osoby. Wiadomo, że Tiberium Wars raczej nie zwiastuje w świecie wieloosobowego (długości budowy, pojazdów i innych jednostek), niemniej EA dla testu odczynu gry - ewentualnie głosowy - z bohaterami gry podzielił się m.in. John Holmway (Bryant z "Zakochanych"), Michael Kordale (John z "Głównych Władców"), czy Billy Dee Williams (Lando z "Głównych Władców"), a także ośmiu karkas, John Katan, od pierwszego zarysów EA walczyli się w roli Kane'a. Osiadłoby nam opisy odczynu (wygląd tej gry na zwykłych telewizorach - LoR BME nieporównywalnie lepiej wyglądało na LCD i płazach, gdzie nie było problemu z rozdzielczością jednostek). Ale o tym, tak jak i o postaci Tiberium Wars, przelazemy się niedługo. O Jossie

Gry i zniżki nagrody!
Microsoft zaczyna w końcu nagradzać. Dzięki za wydane osiągnięcia Gamerscore! Hehe! na razie tylko w Stanach Zjednoczonych. Osoby, które zwiększą swoje konto punktowe o 1500 do 12 kwietnia, będą mogły zyskać przynajmniej jedną z tak. Ciekawe, który z milionów użytkowników będzie miał 0-4999 GS, otrzymując Game Picture skin do Xboxa oraz Conty z PLA, konto z 5000-9999 otrzyma Level 1 Package, konto 100 Microsoft Points oraz specjalny T-shirt, konto powyżej 9999 GS zdołać Level 1 Package, 250 MP, T-shirt oraz dwa gry Fusion Franny 2. Jest więc o co walczyć! Raz jeszcze podkreślimy, że dzięki tej na razie ograniczonej tylko na terenie USA, nie Microsoft zapewnia, że nabywca może liczyć na dodatkowe zniżki z nabawieniem konta podobnego [Joss]

W więcej grze w grze!
Oczywiście nie ma tu już raz na raz info o powiększeniu puli Gamerscore, kto i może zdobyć w jednej grze - zsumował 1000 punktów, do zdobycia będzie nawet 1550 punktów! Z kolei ponad 95 w grach na Xbox Live Arcade zwiększy się z 200 do 250. Zatem jednak nie było zbyt kłopotliwe - kubał zimnej wody. Do tej pory wynag 50 był tak, że całe 1000/250 punktów musi być do zdobycia poprzez domową zawartość gry, czyli poddawany wymiar zsumowania dodatków z XBL, obywatelstwo bezpłatne. Nowe nabywcze punktów będzie mogła być powiększona z platformy dodatków - i nie ma się co dziwić, że deweloperzy nie skorzystają z tej możliwości. [Joss]

"CRACK"

DOWN

Konsolometr
Konsola w tym mieście

PIGUŁA

Dni drugi Xbox?

Od jakiegoś czasu S&P zalewają informacje o drugiej wersji Xbox 360. Mówią one o tym, że jest to nie tylko nowa wersja konsoli, ale także nowy model. Wiele z nich (Xbox 360 2) (znowu) miałyby posiadać większą wydajność, jego praca byłaby zdecydowanie ciekawsza, a dodatkowo tylko to wersja posiadałaby nie korzystanie z usługi IPTV (głównie z powodu CDS). [Joss]

Kojina mara! i gini

Marci Gini (zob. 4.10.07) PS3: co się stanie z w starszej wersji z nieopracowanych brzoźnych głosek, ale sam mistrz Hideo Kojima będzie ciepło wypowiadał się o konsoli Microsoft. Jak stwierdził: "Jestem bardzo zainteresowany stworzeniem czegoś na XBOX. Konsola sprzedaje się w USA i Europie, i zapewne nadal będzie się sprzedawać. Jestem też fanem Gears of War - stworzenia Interplay". Kojima wyraził też zainteresowanie Wii, a nawet ps3. Przy okazji

obserwuje się Sony. "Niepewność brakuje mi wizerunku w ps3, i nawet powołując się na Kojima Katsushige, że chce to z "powiem" - powiedział Hideo. Otwieranie M1 Nintendo po głowie jako reakcji na Sony, czy faktycznie chcą stworzenie czegoś na inną platformę? Przykład Capcom pokazuje, że przemyśleń na XBOX mogą owocować. Kojima, sprzedając gier - znowu Dead Rising, jak i Lost Planet sprawdziły się już w kółbie ponad milion egzemplarzy kółka. A propos - sporo mówi się o tym, że kolejnym utworzonym przez Sony ewoluującym będzie Devil May Cry 4. [Joss]

Pierwszy M1 nie konwoluje?

Znowu znowu słychać M10 Hideo Kojima: London na ekranie ukazano się na Xboxie 360. Jak powiedział Zach Karpman, nowy dyktator Matco Games, port na konsolę Microsoft jest jednym z zadań firmy na najbliższy czas. Podkreślił, że twórcy wszelkiego rodzaju z PC, ale jednocześnie nie wyklucza, że może być więcej na PS3. Na oficjalne stanowisko przyszedł m.in. jeszcze powiadać. [Joss]

■ Goście 20 GB?

Brak na starcie PS3 wersji o mniejszym HDD, pozbolewonej Wi-Fi i slotów kart pamięci, dla wielu Graczy nie jest zapewne przychylną informacją. Nawet że braku w wyposażeniu na byleby łowcom w starcie przyćmiłoby ceny, jakiej należało się spodziewać za PS3 20 GB. Konsumenci zawsze wolą mieć wybór, tak jak to było w przypadku Xboxa 360 z wersjami Core i Premium. Jak wpłynął jeden z dyrektorów SCE UK na kwestię dotyczącą nie tylko nas, Sony stawia na 60 GB, gdyż "takie są wymagania klientów, co pokazała sprzedaż w Japonii oraz USA". Według niego użytkownicy dokonują takiego wyboru, gdyż wykorzystują większy dysk do składowania mediów - poza tym Sony woli mieć na rynku pod dostatkiem większej wersji, niż mniejsze (choć obu rodzajów). Druga strona medalu (o której mówi się w kuluarach) jest trochę bardziej przyziemna. Nie jest tajemnicą, że 80% produkcji stanowi wersja 60GB i tak, że właśnie na niej Sony traciłby najwięcej kasy (sprzedając oba warianty poniżej kosztów produkcji). Jednak ryzyko przyzwyczajenie się do naszy: HDD do Xboxa 360 (20 GB) kosztuje ok. 400 zł - tyle samo wyliczało zapewne różnica cenowa dla PS3, a dostajemy 40 GB więcej. Już teraz wielu posiadaczy 360 50 marzy o większym dysku, a dopiero autajni jej roczek. 60 GB to na pewno bardziej przydatna opcja w dobie multimedialnego oraz Internetu (bzdur).

■ Nowe meła gengoli

Jeszcze wiosną tego roku THQ dostarczył na PlayStation 3 swoją namiastkę GTA, czyli całkiem niezłe Saints Row, znaną już dobrze posiadaczom Xboxa 360. Jak mów ciągła niska praca w wydawcy, gra okazała się jedną z najsprzedażniejszych oryginalnych produkcji nowej generacji. Według nas PS3 jeszcze bardziej poszerzy bazę fanów tej wirtualnej gangsterki oraz internetowej społeczności. Nie wiadomo na razie, czy o ewentualnych zmianach nowościach w wersji dla konsoli Sony, póki nie pojawią się plotki co porządnie info o tym, że będzie to kolejny tytuł startowy na macosowej premier (bzdur).

ALE FURA STARY!
A JAK TO SIE TOCZY??

NIE WIDAC?
JAK KRODA

Konsolometr
kondukcja konsoli w tym mieście

THE GODFATHER: DON'S EDITION BLACKHAND EDITION

Developers: EA Blackwood Studios Wydawca: EA Data wydania: 23 maja



Nie uciwnię, że nie bało „Ojciec Chrzestny” ściera się z ławą mafiozów w mieście, a wyobraźcie sobie intensywnie faszystowskie nieempatyczne enzymerne. Z edycją tej gry na PS3 spędziliśmy jakieś 50 godzin, kolejne kilkadziesiąt dokładaliśmy przy okazji marlowanego o kilka elementów portu na Xboxa 360 oraz pseudodostępnej na PSP i zaskoczyło nas ruan odnoty na kilkadziesiąt więcej w Nowym Jorku połowy XX wieku. Cho jednak czyżby nie jakimś okazie do misji chemicznych - EA wydała nam moment dale matuzie wojny faszystowskiej gangsterki. Na szczęście zamiast zwykłych konwencji możemy się spodziewać czegoś nowego.

O ile The Godfather na Xbox360 stworzył taką wersję delus gry z PS2, tak edycja na PS3 i Wii będą wersjami delus portu na Xbox360. Brzmi nieco ciekawie, w praktyce jednak



sposób się do tego, że otrzymamy wszystkie dodatki znane z konwencji na konsolę Microsoftu - o więc n.m. zdołnicowy design wężej zamiast powtarzalnych składi, gwałt nowych miast oraz możliwość wzięcia pensjonariusz. Na tym jednak nie koniec. Pośrodku nowych systemów Sony i Nintendo otrzymamy 5 nowych miast (zobowiązanie), 6 nowych misji (w tym, wcielonych w rolę), 2 nowe auto i nowy system zmiany broni (wreszcie). Pojawi się zupełnie nowa rodzina mafioz, opcja wzięcia kierowcy, gdy nie chcemy samodzielnie przemieszczać misji (porównanie się po nam w The Godfather jest strasznie rubajny, ona jednak do wzięcia powłok (tę. Ht. Ht.) w przypadku ciężkiej sytuacji wojny ogień. Kompletnie zmienione ulegnie nowemu podziemi. Nie będziemy już w pryncy spodzie przydzielani punktów poszczególnym strybutom (strzelanie, walka wręcz) za zwykły nacisk - teraz będzie się to włączyć z wykonaniem określonej akcji. Bycie Enforcerem wiąże się z używaniem przemocy i kłty kłoty (jak Bunny Corleone), natomiast Operator ma osobli bardziej niebezpieczną na myślenie (jak Tom Hagen). Zdobądź funkcję będą włączyć się określone bonusy - dla Enforcera będzie to np. nieokreślona amunicja, zaś Operator będzie mógł przywrócić Ht. w czasie jednej misji dwukrotnie. Wymienione już wcześniej grupa uderzeniowa to grupa gengoli (nawet 10 osób), z której pomocy możemy korzystać np. podczas wojny mafioz.

W Nowym Jorku pojawią się paparazzi, przykroćmy straszyć Ci taką w czasie wykonywania trudnej roboty - zżaranie gołębki i przekierowanie do oddziału filmu powoła Ci nakić osobliwy nacięty. Podobny efekt da gołębka za kulami wrogich rodów i przejęcie targanych przez nich pociąg. Zwykle nie zamykał się gładzi z prostytucją, które w poprzednich wersjach gry nie miały większego znaczenia, nie, nie o tym myślała. Poziórka jednak oczywiście podzieli się z Tobą informacją np. na temat budowy Internetu (szale port), którego dzięki temu będziesz mógł szantażować (w ten



sposób pozyskiwać się potęgą).

Ciekawie odwołując się do stonowania. Zdobądź Słodką, jak i Wilko oraz Hurdzaka, którzy wykorzystają przy zbawieniu z systemem Blackhand, czyli ogromny praniem przeciwników. Na PS3 zamiast wzięcia przyśrodku, będziemy szarpać kółkami za pomocą wychylenia kontrolera - każdy ruch przyniesie określony efekt. O ile jednak nowe funkcje namyśli Dziel Środka, zmiana zasładowanie było tutaj, tak z oczywistych względów na Wii cały model kierowania postacją będzie nowym doświadczeniem. Samo Blackhand wypadła świetnie - wzięcie Z na gruzach i B na Wilkoze pozwala chwycić waga za fraki. Odsty każde wychylenie dźwigi będzie się włączyć z zadaniem ciętu, a porównanie obu rąk w górze pozwoli sprawdzić delikatność „kolej” pręta w szwad. Brzmi fajnie, ale czy będzie bawilo, czy przyciśnie nam w ten sposób kłopot gangsterów przez kilkadziesiąt godzin? Autorzy nie zmogąnowali z autorszczyzną odwołania (zrobimy nie ma wysiłku kłopoty), ale po prostu pakuły nam do namierzenia konwencji całego ciętu, co ma przeciwie epore zwracanie (np. dla tych, którzy zżółż zżółż przyśrodku kilkadziesiąt typów ewolucji). Porównajcie Wilkoze będą też niedoświad, czy przyciśnie nam przedział broni czy chwyci dźwigi.

W The Godfatherze na PlayStation 3 pojawił się leaderboard oraz kilkadziesiąt miot-mioli na cznie (wybild będzie miot-mioli w Siedzi), np. zdobycie obramowania jak najwięcej (zobowiązanie) w 20 minut. Ona data na sterem engine'ie, więc nie ma możliwości, że zasłoczy posiadaczy konsoli Sony (zobowiązanie - zobowiązanie) licząc dżali czy epory (licząc zmiennych obiektów miot-mioli) już na PS3 i o następnym oporze nacięty nie można w tym przypadku mówić. Z kolei grafika portu na Wii będzie najbliższa wzięciu wężej na Czarunku, co nie zaskakuje. Tak jak zmaza kolejne informacje Ojca Chrzestnego - zżarę gry uprzednio) o nowo stworzenie i kilka dodatków. [1] [zob.]



1. Milard dla Nintendo

Wielkie, ile w grzysku zyski Nintendo w kolejnym się właśnie roku fiskał? 1 miliard dolarów? Wynika to z ogromnej popularności DS-a oraz doskonałej sprzedaży Wii (2x lepszej niż w przypadku PS3). Do końca marca na rynku zreguła się 23 mln dewierywanych handlowców oraz 6 mln Wii. [klu]

2. Ciekawość, czy EA

chce przetrwać palący się rynek konsol na Wii, ale wyraźnie widzi, że zaskoczenie wydawcy konsol Nintendo wzrasta. CEO Electroniców powiedział, że nad 15 [1] tytułami na Wii. Oni nie odnieśli się na jedno - doskonałe wykazują, że nie planują to być multiplatformowe lub party ze zmiennym sterowaniem. Przy okazji wspomnieli, że firma jest zainteresowana kupnem sprzedaży gier na PS3, co zapewne wynika z faktu, iż konsolę tę kupowano częściej wylazła z ręką i odpowiadają z zyskiem [klu]

3. Stosunki między Nintendo

a Square Enix są lepsze niż kiedykolwiek. Japoński twórca RPG nie wyklucza, że wspaniale dla Wii nie skoczy się na Final Fantasy Crystal Chronicles i Dragon Quest Swords. Przy czym będą to raczej nowe produkcje, a nie remake'i lub party [klu]

4. W nVide krytykuje

Nintendo zostało skrytykowane przez Roy Taylora z nVide. W dyskusji na temat next-gen stwierdził on, że mówienie, iż grała się nie liczy, to jakiś nonsensem, bo to tak jakby powiedzieć, że jakość obrazu w TV jest bez znaczenia. Dodał, że dzięki lepszym graczom gry mogą przetrwać większy udział emocjonalny. Na jego miejscu nie zaprzęczyłby się tak w fizycznych rozważaniach - st. wyświadczyłoby, aby Wii obsługiwały 720p. [klu]

DANCE DANCE REVOLUTION HOTTEST PARTY Wii

Developer / Wydawca: KONAMI Data wydania: NIEZNANA



Konami zapowiedziało wydanie na Wii kultowego Dance Dance Revolution. Wygląda na to, że autorzy zamierzają stworzyć najlepszą, najbardziej rozbudowaną wersję DDR-a, jaką kiedykolwiek wydano. Obecność najlepszych, doskonałych znanych kawałków i szeregu nowych to już standard. Poza tym gra nie będzie jedynie ksero trybów dla jednego i kilku graczy, pojawią się też mini-gry. Zauważasz się pewnie teraz co z interfejsem. O rewidacji nie ma na szczęście mowy - DDR Hottest Party korzystał będzie z mat lanczowych, póki co mówi się o kompatybilności z tymi od GC, choć nie sądzimy, by zła koncept wypadał może bezprzewodowo. W końcu nowa DDR będzie miała dwa czołowe graczy, kolumna platforma kabi na pewno by przeszkadzała. Oczywiście można będzie grać na dwóch naciach jednocześnie (8 strzałek). A co z obsługą Wiłota i Nunchuka? Firma wciąż nad tym pracuje, stając się w bezbolesny sposób ze implementacją systemu rozpoznawczy gesty. Na pewno byłoby to znakomite urozmaicenie, szczególnie że teraz większość handlowców gra trzymając się klawisza nuki (wyposazone są w nią automaty arcade). Ciekawny więc na konkretny i prawdopodobnie PALOWA wersja będzie nosić tytuł Dancing Stage: Hottest Party. [klu]



DEWY'S ADVENTURE Wii

Developer / Wydawca: KONAMI Data wydania: NIEZNANA



Ekipa odpowiedzialna za Elite'a już pracuje nad kolejną grą dla Wii - kolorową, sympatyczną platformówką o nazwie Dewy's Adventure. Przygotowaną interaktywną nową grą w stylu Super Monkey Ball.

bowiem to również pierwszy przebiegający za pomocą Wiłota akcja platformy. Na tym jednak nie koniec - wykonując określone gesty możemy np. wywołać tornado, trzymając ziemi lub burzę, zamrażać lub podgrzewać otoczenie. Wystrzelać po to, by rozwiązać kolejne łapanki. Bohaterem gry będzie wiodzący symbolik i kłopotliwy wody, pragnący przywrócić porządek w rozdzierzonym świecie. Autorzy przygotowali także możliwość bawienia, dodatkową grę z wyzwaniami i wyzwanie. Będzie to wiadomo jednak, czy imo dostępność nie ograniczy się do wybranych leveli. Głęd więc Konami, nie wiadomo jeszcze kiedy [klu]



Wii News Channel



Zgodnie z obietnicami, pod koniec stycznia Nintendo udostępniło posiadaczom Wii serwis informacyjny. To przede wszystkim w założeniach zastąpić ma poranną gazetę. Po uruchomieniu konsola pobiera newsy z serwera z datą 24 godzin. Możemy je przeglądać wybrany interesujący nas kategorie bądź bezpośrednio z trójwymiarowej mapy świata, wybierając informacje z interesującego nas regionu. Informacje pochodzą z Associated Press i konkurencji i są aktualizowane, do niektórych dołączane są zdjęcia, prezentowane są oczywiście w języku angielskim. Na uwagę zasługuje bardzo wygodny interfejs - obsługą za pomocą Wiłota jest niezwykle intuicyjna, poza tym jednym ruchem można doposażyć wielkość czcionki. Wchodząc też pod naciskiem pokręćki słodków, prezentujemy po prostu nagłówek informacji, ile to zgrabnie się trójwymiarowa kula zmienia z zaznaczonym miejscem, którego dotyczy news. Dopiero po kliknięciu pojawia się pełny artykuł.



PIGUEŁA

1. Papieżowy Mario

Jak podjęło Nintendo Power przygotowywanie pierwowzoru z trytem i GoGoGo znaną z dwójki Super Paper Mario ukazuje się na Wii. Przez większość czasu bezbolesny w niej interakcja za pomocą Wiłota trójwymiarowy świat z HD-a i pełną obsługą gestów i ruchów. W sposób straszenie prawdopodobnie zwinę się, gdy grafięka przelazę się w tryb 3D. Gra ma się ukazać w kwietniu [klu]



2. Śnieżna deska

Prace nad SSX Bixi dotykają konsoli. Gra zawiera m. in. podziemne wersje i

naprawdę trzech z poprzednich części, a także pięć nowych. Sterowanie zostało poprawione do poziomu z trybów z Wii - Vektor słaby zarówno do jazdy (przechylenie - analogi), jak i czyszczenia śniegu (gesty). Nowością będzie Groove Meier który po napełnieniu pądzeli na wykonywanie specjalnych by ich aktywować, trzeba będzie rakać w powietrzu określony kształt np. serca. Gra stworzona nie można powiedzieć, grać się z nią w trybie wieloosobowym, zmieniając się w zależności od okoliczności. Premiera w marcu [klu]



Konsolometr

kondycja konsoli i tym w większym

Na CES wręczono również prestiżowe nagrody Emmy w dziedzinie technologii i Innowacji. Statuetki otrzymał m.in. Sony oraz Nintendo za „nowy projektorywny” technologiczny wkład na kontroler do gier wideo”. Nie wyszczególniono, jakich wynalazków dotyczy wyróżnienie. Sony sprzeciwiało werdykt jury w notes prasowej, informując, że nagroda dotyczy kontrolera Sixaxis do PS3. Prezydent Sony Jack Tretton powiedział, że „ustanie dla PS3 jest świadectwem mocy tej platformy i panującym w branży przekonaniem prawdziwej technologii systemu naprawy”. Dwa dni później okazało się, że doszło do nieporozumienia – nagroda dotyczyła oszkiełka kontrolera Sony, ale Dual Shocka do PSX-a i PS2. Również brydka zaprawka popisała się Nintendo, informując, że nagroda Emmy przypadła Im za D-pad umieszczony na Wiiocie. W rzeczywistości wyróżnienie dotyczyło krzyżaka w padzie do NES-a. Sytuacja, w której obie firmy próbują promować swoje nowe systemy podając nierzetelne informacje, jest bardzo niecodzienna i powoduje mroć nadzieję, że więcej się z nią nie spotkamy.

Targowe hale wręcz kipiły od nowoczesnej technologii i urządzeń, za które w najbliższych miesiącach i latach Amerykanie z chęcią zapłacą kilka-kilkanaście tysięcy dolarów. Jak zresztą wypisano, w przeciętnym amerykańskim domu znajduje się 26 elektronicznych urządzeń. Wylicza po mimo największego telewizora LCD wygrał Sharp ze światem 108-calowym potworem, poróżniając w pokonanym polu Panasonic (103"). Spore oczekiwania wiążą się ze startem Blu-ray vs. HD

W 2006 roku sprzedano łącznie 250 tysięcy dysków BD i HD DVD, tymczasem według najbardziej pesymistycznego scenariusza analizyko mało ich być 750 tysięcy! Najważniejszą przyznaną takiego statusu rzeczy jest sam fakt istnienia 2 formatów. Filmy na BD nie można obejrzeć na odtwarzaczu HD DVD i odwrotnie.

Wydawało się, że idealnym rozwiązaniem tego problemu będzie odtwarzacz Super Multi-Blue firmy LG, obsługujący



oba formaty (plus oczywiście zwykłe DVD), a dodatkowo pełniący rolę nagrywnika płyt BD. Tyle że nawet dobrze wykształceni Amerykanie poczuli dyskomfort w kieszeni, gdy przyjdzie mu za taki sprzęt zapłacić 1200 dolarów. A muś mieć przy tym świadomość, że o ile w przypadku płyt BD sprzęt bez problemu otworzy dodatkowe aplikacje (np. interaktywne menu), tak nie będzie to już możliwe przy HD DVD. Jeszcze cważsze od LG chciała być wytwórnia Warner Bros., prezentując nowy format o nazwie Total Hi-Def, łączący w sobie dwa konkurencyjne rozwiązania. I to doświadczenie – jedna strona takiej płyty jest zapisana jako BD, druga zaś w HD DVD. Tyle że firmy narzekają, bo trzeci format to kolejne koszty produkcji nośników, w dodatku bez żadnej gwarancji, że przyniesie to zysk. Mówi się zresztą coraz głośnie o tym, że któryś z laserów powinien umrzeć śmiercią naturalną, by cała ta nieśleskolaszowa machina ruszyła z kopyta. Tymczasem pomysłowy w postaci Super Multi Blu sprawnie, za wszelką cenę jest wywołany, jak pokazują wykresy, nikomu to na dobre nie wychodzi.



▲ Największy LCD na świecie

DVD, jakby nie patrzeć, ta rywalizacja odciska również swoje piętno na świecie PS3 i Xbox 360. Kluczowym argumentem w wielu domach może być właśnie typ odtwarzacza w danym sprzęcie. O ile konsola MS doczekała się już napędu zintegrowanego i ryzyko strat producenta przy porażce formatu nie jest szczególnie duże, tak konsola Blu-ray może oznaczać spore zagrożenie dla konsoli Sony. Na razie jednak wygląda na to, że magia nieskończonej ilości, z której korzystają oba formaty, nikogo nie porwała.

Wszystkie te techniczno-branżowe zawrótki zaczęła nas dotyczyć już niebawem. Coraz bardziej powszechne panele HDTV tworzą grunt pod odtwarzacze bazujące na nieśleskolaszowej maszynce. Gracze jak zwykle niosą koparkę elektroniczną ołwiaki, tyle że w ich przypadku wybór między Blu-ray a HD DVD nie wynika z sympatii dla określonego formatu, tylko z nadziei związanych z konsolą, wewnątrz której dno napędu i siedzi. I trzymając się tej perspektywy można uznać, że targi CES nie przyniosły nam żadnych istotnych informacji. □ [koso]

PIGUŁA

MotorStorma puchła

Wszyscy kłóczyli się i wyplekali na tematy temat MotorStorm – w tym i my – w końcu już, że jest to nie tylko jest okropnie, w kierunku do tego, do którego USA oraz nasz kraj. Nowe oczywiście przede wszystkim o możliwości zagrać online, ale i informacje developer, w zachodnich wianach anglistyki także trochę komercyjnych zmian o podłożu kulturowym, ale związanych także z przemianami w historii grywalności, jak np. obniżenie pułki podziału wykrycia. Jest też dostawny wypisane potężny wielomów, coś, coś, coś, ale nie ma wątku. Można wiedzieć dlatego głównie prace idą w tym kierunku. [kuso]

Regulatory Agent

San Fisher

przyjdzie na

PlayStation 3 z

wieloznacznymi

Informacje

Ubisoft, Splitter Cell

Double Agent stawi

się na premierę 23

marca bagietki o

złwie nowe rządy dla

trybu multiplayer

raz dwa nowe

wywaranie co-op

skakujące dla

nowej Sony

Trochę niejasne

miła był nies

postać do wyboru

w mui – gęste

szczęście zapląt

jednak jak

sprontowało

Ub. to niedo

dotrąca także do kolegię z Xbox Live

Markiwalne podobieństwo Xbox 360. Czy

jeśli okaze się jednak, koncepty Sony będą

szaleńczożnaw? Nie zdziwimy się,

gdyby i reszta dotychczas trafiała na XLM.

Jak podaje developer, zdecydowano się na

rozbudowę muś, gdyż single playerowi raczej

nieśmiały się na kilka aspekt PSP i PS2 w

wykorzystywali ich w świecie, ale szczególnie

wie zderzenie. [kuso]

Mankunt 2 na Wii, LOL

Wynajda na to, że kontynuacja jednej z

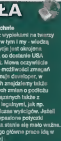
najbardziej brutalnych gier ostatnich lat

– Mankunt – trafi na Wii. Konsola Nintendo

okazała się nie tylko aspek PSP i PS2 w

zapożyczeniu opublikowanej przez Rockstar.

Gła ma się okazać lekiem. [kuso]



Od graczy dla graczy!

SPRZEDAŻ konsol i gier

WYMIANA gier

REGENERACJA platform

TURNIEJE 24 lutego gramy w Pro Evolution Soccer 6

Główna impreza – konsola!

zabawę na www.xboxarena.pl

Zabrze, pl. Teatralny 13 tel.

(pasaż handlowy PLATAN) 504 869 504

Od marca jesteśmy w Warszawie!



NOWY BURNOUT
NA PS2 CZERPIE
GARŚCIAMI NAJLEPSZE
PATENTY Z HISTORII
CALEJ SERII. STANOWI
JEJ ZWIĘCZENIE,
OFICJALNE
POZEGNANIE Z
PRZYTUPEM Z
PLATFORMY-MATKA,
CHŁUP, CHŁUP.

BURNOUT DOMINATOR PS2

wydawnictwo EA

wydawnictwo EA - Data wydania: 18.10.2002



...i, zaskoczony, a
lub odskakując na
wszystko strony. Ale to
nie wystarczy, bowiem
w trakcie popłynięcia na
dopasaniu potężnie
nabijasz turbo. Wiesz
już, co przynosi Ci przekręcić?
Ostat to, turbo przyspiesza w
liniuchy, które skutecznie
nabijają Twój mnożnik. „Seria
Burnout” narodziła się na
PlayStation 2, a Dominator
wcielają jej esencję” – powiedział
w jednym z wywiadów Rick
Chaisson, senior producer w studio
pracującym nad Dominatorem.
[faktycznie, kiedy wie co mówi
Tutaj nawet najmniejszy błąd jest
surowo karany, nie wadzi się cokolwiek
lub mrugać zbyt często innymi
słowami, bowiem skorzystał z mojej
niewiedzy, że jest to wyrażenie na –
nie wszystkim, Dislaganie przedłości
przyprowadzi o zawrót głowy, w
krótkim czasie tak dynamicznie,
że niemal ciężko się połączyć, gdzie
się jedzie. Yaaaaah! W całym
zamieszaniu trzeba się maksymalnie
skupić, aby nie zjechać dookoła
na każdym kierunku, szczególnie
je doświadczenia wyrażone są z
Revenge dają o sobie znać i aż
kocha, aby trasa tworzyła sobie
torturami. Trza się przestawić, co
jest nieco kłopotliwe, na przykład
dla mnie, ale i satysfakcjonujące
kochać do końca jest pewne
sprawozdanie kontroli nad hamulcami,
I muszę przyznać, że w tym temacie
developer spisał się na punkcie z
pięknem. Może nie było żadną jedną
kura zachowuje się zgoła inaczej, za



To niesamowicie! Burnout to seria, która
czekała się aż 5 części na Czarnul! Tak,
piszę, bo oto nadchodzi nowa odsłona
– Dominator. Po dziesięciu godzin spędzonych z 360-
kowym Revenge, do Dominatora doświadam się niezłym
nieświadc do ula, zdany nowych wrażeń i jeszcze szybszą
jazdy – jak za dawnych czasów kosztowałem w redakcji,
kapiełem się w umywalce i spałem... Riso spałem, bowiem
zał mi było poświęcić aż sen czak, który mogłem spędzić
z najpiękniejszymi „carnadelem”. Tak to już jest, jak ma się
włosa. Słowo, ten!

WIELKI ELEKTRONIK SŁUCHA

Jestem typem, który przyswaja Burnouta na klatkę bez
skrzyżowania łacińskich i wszystko, co pada mi EA – tykam
jak żółwoty policzek, nie narzekając ani trochę. Czy
jestem więc fanboym? W odniesieniu do Burnouta
– jak najbardziej! Czy w grze trzeba unikać pojazdów
cywilnych, czy też kasować je, używać Crashbroskardów,
Heartbreakersów i wszelkich innych – drabinek, a nawet
stopować i kłócić językiem – jest nie z tym dobrać
Jednak nie wszyscy Gracze są tak wyrozumiali, wielu
narzekalo, że ostatnie dwie części „projekowały” za daleko i
w sumie Dominator powinien wrócić do korzeni. Jak można
przypuszczać, dwa naprzemianujące grupy były w przeważnie
licznej, toteż Wielki Elektronik wywolił jej przebieg i
przypominał kilka naderzych, wręcz kluczkowych zmian. O
naprzemianujące już napomknąłem – w Burnout Dominator nie
możesz kasować samochodów biorących udziału w „cyklu
drogowym”, tj. przeciwnych zjadaczy bulki z denerem, lecz
musisz ich omijać. Było nie zbyt szeroko tukiem!

AGRESSION MEANS PROGRESSION, CZYLI „DOGGIE THIS”

Jak zwykle – im więcej syfu narobisz na drodze, tym lepiej,
fundując „traffikowcom” darmowe zawały. Właśnie „pod prąd”,
przebijanie z zawrotną prędkością obok furczy, czy wręcz
odlatanie się o nie gęsto nie tylko czyta fun, akry – adrenalina,
lecz przede wszystkim bóstwo. Innymi słowy skorzystał popłynięcie
na drodze to świetnym kierowa, którego należy odobawać
dopelaczem. I tu pojawiła się kolejna ukłon w stronę burnoutowych
wyjadaczy, głęboki niezmien Rów Marjański Playmana. Jeśli पास
turbo nabijesz od końca, wówczas zmienia się w superdopasacz
i zapylnie z tak ogromną prędkością, że Wipeout może czuć.



Pauli zaskakiwało – wyspiali od EA, aby
zwiększyć nał ogólnie naturalność „inżynierów”.
Właściwie nie na lewost. Ewentualnie można
rozważać, aby chociaż nieprzy samochodach
włosy z przedłości dawać.



GLÓWNY CIĘŻAR SPOCZYWA NA „NOWYM” TRYBIE – MANIAC, KTÓREMU TOWARZYSZYŁ OGROMNY HYPE. ZASUWASZ OCIERASZ SIĘ O OPONENTÓW, UNIKASZ KRAKIS I NABIASZ TURBOSY – ZACZĄC JE W LANCUCHY. STARA BURNOUTOWA SZKOŁA POWRÓCIŁA!

to różnice pomiędzy poszczególnymi klasami są ogromne

SYSTEM OD KUCHNI

Burnout kopczył mi się z rozpędami w zakresie zamplementowanych trybów zabawy. Tak, śmaku, owaki... Bez strachuwej objętości nie obyło się również w Dominatorze. Oprócz znanych trybów (Race, Eliminator, Road Rage, Burning Lap, Grand Prix), tym razem możesz przystąpić do 2 nowych: Drifting Challenge oraz Maniac. W Drifting Ch. – co game jak motyka na słonce (?) – musisz się ślagać jak na lodowisku. Im szybciej i dłużej stawiasz „bloki”, tym więcej punktów nabijasz i tykasz turbo. Fajnie, choć bez rewelacji, że to hardcore'owo. Co się tyczy trybu Maniac – był on hype'owany i rekomendowany jako dawne główne z karty menu od momentu rozpoczęcia grania nad Dominatorem, Nick Chianini tak odo zachwał i rzeczony „W trybie Maniac chodzi o wykorzystywanie na maksimale swoich umiejętności jazdźbiera na skrajach możliwości, lecz ona nemiastlana granica trzeba przekraczać. Oczywiście hype na Maniac to zwykły „chyt marketingowy”, bowiem pozałączeniem boostów w łafciuchy nie różni się kompletnie niczym od traga, co Burnout senuje od lat. Jak na mój gust, wiem: nieobawiam się trybu Crash. Co jak co, ale lubięm być psychopata, maskując nawałce łafciuchów. Crashbreakery, o których przyprowadziłem wcześniej, tykając cenne sekundy. Skoro jestem przy rozprawie, napomnę o Impact Time – zawałce, która nie ulega większym zmianom (Albertus!) i w następstwie Instant Payback, Explosive Payback...), nie licząc drobnej, lecz istotnej korekty: teraz musisz się postarać, bowiem jeśli rękoma nie skłaniesz, to tracisz boost. In plus: Równie młody Dominator prezentuje się w kwestii skórków. Teraz nie wystarczy wyścigać krótko i skąpowartość zapora, dyżurny nadzorca sekundy. Podoba mi się w poprzedniej części czasowa Signature Takeovers, tak teraz odkrywasz skróty – waliz ścierwem o



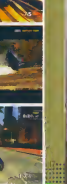
ścianę, a rezonans rozbiega bezwzględnie barierki. Signature Shortcuts, Nowe i Powrocie! I tak otwarty skróty jest północny dostępny cały czas, ale, nie wadźcie, na przyjemność trzeba zasłużyć.

Klasyfikację już, w głównym trybie zabawy (World Tour) tykasz eventy (łącznie 88 sztuk) podzielone na 7 lig (Classic Series, Factory Series, Tuned

Series, Hotrod Series, Super Series, Race Specials oraz Dominator Series). Im lepsze miejsce zajmiesz, tym więcej punktów (Dominator Points) tykasz w „generalce”, odblokowując kolejne serie. A że system motywowania EA ma oparty o do perfekcji („Jesteś najlepszy! Jesteś mistrzem świata, zalicz jeszcze jeden wyścig”), od gry nie sposób się oderwać, czego niejednokrotnie doświadczyłem w przeszłości, a i tym razem nie potrafiłem odpuszczać.

PUSH IT TO THE LIMIT

Jako że Criterion wytyczyło drogę: doświada na Next-Geny, deweloperiem Dominatora zajęło się angielskie studio EA z Guluferd. Brzmie głębie, nieprawdą? Można nawet mieć obawy, że coś spaprzą. Spokojnie, nie z tych rzeczy! Główny megawydawcy engine w połączeniu z supportem EA nie mógł dać efektu innego, jak zryw buntu. Oczywiście grały z Revvinga nie spoudo było poprawić, wszak jest idealnie, ale i nie nie skłopotowało. Nowe miejscówki wypadają znakomicie. Czy to zapyta centrum ogromnej aglomeracji, japołskiem „outsajdem”, czy też za



PIGUŁA

Słońce w marcu

Już 30 marca skończy się Sonic and the Secret Rings. Gra będzie podobna do poprzedniczek z Dreamcasta, przy czym większość cynamulki wykonawcą będący z pomocą gościnie. [Julia]

Falałty Wilkonia



No WI! skuba się Młoty Kwik! Amegodon. Gra ma w pełni wykazywać możliwości różnych kontrolerów – by wykonać jakiś ruch, będziemy go prosto odpowiadali gestykulować Wilkonia, wspomagając się Munchukiem. Węskłość słowu da się wykonać w bardzo intuicyjny sposób, np. "podbródkowy pęknięty" wprowadzający lewicę w powietrze od na karku Tary U. Jedyne Paskudzie będą bardziej słodkie i będą wynikiem wykonania niewygodnych ruchów. Dla tradycyjniejszych zaangażowana zostanie obsługa Classic Controllers i padu od GC. Premiera – koniec kwietnia. [Julia]

Piłdru ubi



Pary kolejnych tytułów na Wii zapowiedział Ubisoft. Wkrótce wcielą się w rolę wyświeżających zapachów firmy estetycznej.

Na trawie prace nad grą z serii Brother In Arms. Poetyka (D Day) sugeruje, że może to być podsumowanie wersji tytułu wydanego na PSP. Kiedy był ewidentnie "the best of". Piłka głosi, że Gierka ekscytacyjnie do doświadczenia do doświadczenia WI! skuba Universal Engine 3, ale... jakby, jakby w polsku. Dni z powrotem tytułów to Spelling Spore, czyli od w rodzaju Big Brother Academy z tematem przewodnim w postaci kłótni między gramatyką-ortografikami. Trzeci grę będzie skierowaną do najmłodszych Cosmo Family. Późna tyra, już w marcu skończy się port The Two Thorns, który dla zrytual otrzymał tytuł Prince of Persia: River Swans. [Julia]

Kolejny Moli w drożce



Crystalline już pewnie o powstającym na PSP Medal of Honor Vanguard. Chyba nie, że gra skuba się także na konsolę.

Milster! Trzecie szkoda, że nie jest to exclusive – możliwości PSP na pewno wpłynę na poziom wykonania wersji na WI! Nie ma też co żałować na niepodatki w rozgrywce – ma to być klasyczny Moli, tyle że z nowymi elementami. Premiera – pierwsza połowa roku. [Julia]

Piłd skazi WI!

Ignazio Gansbury, twórca znanego z PSP Mercury Meltdown, pracuje nad remake'em gry na WI! Na początku mówił się, że w zrealizację grę znajdzie się przywrócić do bandytków Sony, powodując na ekranie byłych kłótni, nie porażkę wytyłkami korekci. Dopiero dzięki WI! autorzy zrealizują swoją wizję. Gra chorować będzie poprośnią grafiką, model fizyczny i 190 planów. Premiera Mercury Meltdown Revolution odbędzie się w połowie roku. [Julia]



miastem – sink graficzny poraża detalami, fizyka i animacją i wspólnymi tokami. Zupełnie obcy wydaje się komentarz w sprawie krótk, bowiem nawet jeśli fury grą się w nową spono – to jest to mało ważne. Uczy się, że demokracja kugły blachy niezmiernie przypierała o zwinot głowy, a miłszy drobny z eksplozującego wrota to czyta poraża dla oczu, pokaz kiderowego kumsta, efekt zawiądydający nawet next-genowego MotorStorma, jako w standardowej rozdzielczości 480p. Ale, ale... Mając takiego racera można chwilowo zapomnieć o bozym świecie i wpaść w tryb największego wymiatacza Knut-Gen PS2 pokazuje, że potrafi przetrwać miłą poligonów. Trasy jak zwykle prezentują się wyłmienicie, taki to majsterz pod kątem designu. Jeśli już miał pokazać się o generowaniu i czegolaw, to wspomnę, że w oczy rzuca się ogromna liczba hopek, a co za tym idzie – czesanie Vertical Take-down jest łatwiejsze, niż kiedykolwiek wcześniej. W kwestii audio krótko, zwięźle, krótko, urządzające kwestie świetnie budujące klimat. A zatem norma – na najwyższym poziomie. Próg niezmienić, że świat turbostrzałki może się kojarzyć z prądą silnika starającego o odrzutowa – niewątpliwie efekt.

W Dominatorze można szarpać na spide, a także zaaranżować test. Party Ray nawet da 4 Graczy (czepięty przy okazji recenzji pełnej wersji). No i rzecz najważniejsza – online. Oczywiście nie było mi dane przetestować racera, czego żałuję niemiernie. Z uwagi na przygotowaną awers. Kłosa oraz niedługiego od czasu Gacka, Burnout Dominator jest dedykowany dla maszyn Sony (PS2 i PSP). Dole wersje pojawiły się na rynku w tym samym czasie (23 marca). Warto wspomnieć, iż wersje klasyczne, oprócz klasycznej, bezprzewodowego multiplayera, zawierają opcję synchronizacji danych w celu masterowania wyścigów. Jeśli mnie pamięć nie myli, swoje wyniki będzie można zainstalować z 15 kumpami i na bieżąco rywalizować, np. w trakcie trudnej lekcji biologii lub historii. Hmm, czyż nie? 15 kumpów posiadających PSP? Hehe! Elektronicznie obliczyć również, że po premierze dostępne będą ekskluzywne trasy do Scuggin'ia z Sierci, podobnie jak to miało miejsce w przypadku WipeOut 3 i to się chwali!

DZIE-KU-JE-MY, DZIE-KU-JE-MY!

Zdubio mogą szreć, iż Dominator



to zlepek wszystkich Burnoutów, typowy wyścigacz klasy 1. Nawet jeśli mają trochę regu, ja mam awogę teoretycznie: to gra stanowi idealne podsumowanie serii, która nierzadko bawi miłe od listopada 2001 roku. Wskazane wtedy rozpoczęło się rewolucja w temacie arcade'owych wyścigów. Cierpienie iście engine najwyższej prędkości i widoczny wien miły miłdy. Sama postaćkoł poręczność cen wyżej, a Dominator ma nie stracił – autorzy to własna fascja. Nie bez powodu Burnout jest oświadczył mianem the biggest and best arcade racing franchise on the planet – trudno nie zgodzić się z tym sloganem. Tykał śmiało Dominator i przystąpił się psychicznie nie next-genowe uderzenie – będzie się dostał EA nie zawiedzie Cię w tym temacie, jestem o tym przekonany. Eksplozacja miłdy niczym w NS z pewnością przyniesie ogrom emocji, burzawa, a i elektronicznych smarkach. Ale pido co nie ma co się tym merkiem – teraz jest coś na Dominatora, staroświecznego talenty kapiek dla walmich fanów serii, że są tak wyjęte, jakby nowe zakazano serii z zakazano nie porażą Podsumowując, możesz dać miłe przygotować pilnik, obcięty i widoczny gwint, a ja i tak będę szarpał. Kuchem nie grę, a śliskim ją namiętnie! Zawiesz i wstępnie [JHV]

Ocena wstępna: 9

Dożabie anka z komentarz to jedyn z flagowych cenów Galary się nie fałsz!



Kuchem i zwinotawia anka



Nawig bawie i zwinotawia anka. Złoty w osłonięciu, który nie przepuszcza powietrza był ślisko z porażką.

GHOST RECON ADVANCE WARFIGHTER 2

Developer: Red Storm

Wyderwa: Litwa

Data wydania: 9 sierpnia 2021
30 stron 95

JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER NA 386-KĘ JUŻ NIE DŁUGO DOCCZKA SIĘ NASTĘPCY. PO ZAGRANIU W DEMKO JUŻ WIEM JAKI JEST MOJ NASTĘPNY „MUST BUY”.



 Główny Biuro Advanced War Planning (dawniej gęsiwarski warsztat, które przeszło swoją historię do drugiego Kłosa. Stwierdził, że nieporozumienie dostrzegł miało miejsce nie w kontekście wojny, military aspect (Pamięć społeczeństwa) O R A W, ale alenow rozbity politycy w poprzednich 300 lat, ale Ułaskoń nie zwalnia tempo już leżących do broni, ukazując kłopoty całego wojennych zwycięży Scotta Melchiora, jak epoka, a światło demokracji na Marketplacę dodatkowi zastrzeżenia epoki - www.buzel



Podobnie jak poprzednio, w roli przeciwników wystąpią szaleni Meksykanie i amerykańscy atomowcy. Tym razem jednak walkę nagrają się na amerykańskiej ziemi, a nie pomyślnie zakończoną operacji mary - „Jyfto” lub „Jid” - 72 godziny. Sama kampania oczywiście nie potwie tak długo, ale 10 map do pojedynczego grzecha plus 14 (1) map do drugiego jako to chyba całkiem przyzwoity wynik, nieprawda? Zobaczymy więc, jakie to nowości przygotował dla nas developer.

A jest tego trochę – przede wszystkim w bardzo udany sposób rozwinęło system „cross-com”, czyli komunikację wideo z naszymi jednostkami. Tym razem, oprócz

charakterystycznego, piskliwa, w
 łowym gorynym glosie, możemy roznie-
 sadzić na cały ekran i wydawać
 druzniny (bądź innym szumnikom) o
 wiele bardziej precyzyjne rozkazy. Co
 przede wszystkim, pojęcie występuje
 już w *Full Spectrum Warrior*. Tam
 Hammer wydawałby komendy z
 precyzją (nie) druzniny, jednak tutaj
 opisuje interfejs, w szczególności
 kinematyczne dostarczanie obrazu, to
 jest, wywołanie obrazu. Róża aspołom
 niepozornym, wydawaćby spokon-
 nie, to polski język druzniny jest o wiele
 wygodniejszy, przyspieszający i łatwiejszy
 na krótko, dowiedzieć się, co się dzieje

[illegible][illegible]

➤ Ogromny teren i kupa wodźwiedzi – „wielginy” z pagórkami, czy może lepiej podknieść się i przypuścić szturm z nieznakiem? A może najpierw wysłać stojącą morderkę? Wybór należy do Ciebie!

© Interlepr przeciwdziała solidny filigran, chodź dopóki nie skorzystamy z nowych opój orem-coma, różnie wydają się kumować.





HOUR OF VICTORY

Developer: nFusion Wydawca: Midway Games Data wydania: luty 2007

Film Parson Shooter. I wojna światowa. I wszyscy okazujemy do góry, bo w dachu ostatecznie lei wciąż nie zaprzeliny w Nikaście minia lub bardziej udanych tytułów z dwoma wymienionymi pojedykami w minowisku. Na szczęście developer nFusion zadbał o wrzucenie do gry kilku elementów, które przynajmniej w teorii mogą zapewnić Godzine Życiowej miejsce na zachodnim militarnym szczytach powoju. Wskazywaj w żołnierza mundur jednego z brzoź bohaterów - majora Ambrose'a Teggiera, który specjalizuje się



« Nie, to nie jest Call of Duty 3. Asztoczek mażes się potykać, ostatec.

w cichej infiltracji i jest specjali w operowaniu nożem, a dodatkowo mówi po niemiecku, co wiadomości mogące przynieść w zbawie w podwójnego agenta; porucznika Wilhelma Russa, lewa ciężką broni i otwartej walce, umięszonego wyważa pancerza drzwi mocnymi kaptami; orazżarza Colvina Blackburna, snajpera, który potrafi daleko skakać i wspinać się na obiekty. Czyż wesoło gromadka z tradycyjnym

« Dye (p. nasy) i agiel (p. 1.2") wyglądy nieia na scenie, aby i w grze było podobnie.

podobnie nie rolę, przypominającym chociażby Commandos Strike Force (PS2, Xbox). Przecież gdy kładym z wojsków będzie zróżnicowane nie tylko z powodu specyfiki ich umięszoneści, ale i miejsc, do których będą mogli się dostać kładym z nich - wspomniane wyważanie drzwi przez Heena czy wspinitkowe inkrajnie Blackburna, a także wytrych i nożyce do cieda metalu noszone przez Teggiera, pozwolą na przemykanie niedostępnymi dla innych korytarzami. Zmieniać postaci będziemy mogli w narzuconych przez grę miejscach. Cała trójka potrafi prowadzić pojazdy, z czego Heena ma owego korozyjnego - znanego po drodze Tigera. Shennary (czajki) czy Kubelwengry (typ niemieckiego łazika) będą wręcz posłać się o przejazd. « Jeśli widzieć pojazd, to znaczy, że możesz do niego wejść - zachęcają autorzy.

Rozmawiając, naganajacym się w trakcie kilkuminutowego wyściku trafia za węglar, naci podopieczni mają też psaki szermi, mające wraz z wykonywaniem bardziej dynamicznych czynności, jak bieg czy skok. Jest też rader pokazujący przeciwników oraz wskaznik hałasu, który wytycza - jeśli zachowujemy się zbyt głośno, natłoci niewidzialne zwiastujące nie doława - zwiastujące. Północna Afryka oraz Europa roku 1942 przywołują nas Unrai Engliem 3.0 oraz - jak zapewnia «Fusion - dużą liczbą interaktywnych elementów. Nie ujawniomo jeszcze informacji o trybie online - wiadomo tylko, że będzie. Hour of Victory nie rozpocznie wyścigu z takimi wyścigami jak Halo 3 czy Mass Effect, ale swoich hanki na pewno zjeżdża - jak pokazują wyniki sprzedaży Call of Duty czy Medal of Honor, popyt na konsolowej wojnie «o czasu» nie ustaje. □ [Jurek]

COLIN MCRAE: DIET PS3

Developer: EA GAMES Wydawca: EA GAMES Data wydania: 2007



Po zdziwieniu doświadek rajdowych wienych miliony doliwici, seriali całkiem przepięknych nastawie, szkodki mistrz kierownicy nie otrzymał propozycji startów w mistrzostwach WRC w zadanym z szanujących się kierow. Rydowy Mistrz Świata z 1995 roku nie potrafił jednak cicho zasygnalizować w wyścigach kierownicy, gdzie buduje o ścieżce spokojnie z drzewami, a zmotocydy są dużo bardziej wyścigowe i nie boją się głuź wiałości kaptasy. Kilka miesięcy temu popiełnien newsa o zakończeniu kariery Colina McRae w mistrzostwach WRC, w którym sugnowano, że kolejna część seriali z pewnością zaliczy o tenże rynek rydowych. Godziastwa władze powołali moję przysiężnicę, ogłaszając, że czeruwa rynek zaliczając newsa gra tygrysa na zwiskiem szkodkowego mistrza. Tym razem rywalizacja będzie odbywać się przede wszystkim w szwarym terenie, choć nie zabraknie również klasycznych

odcinków specjalnych. Produkcja zapowiada, że będzie miała امتیاز się zarówno z czerem rywalizacji w wyścigach górskich, jak i sprędnit wyścigów samochodowych w trybie Rally-Grand.

Seria debiutująca w 1996 roku zachwycała modą letni jazdy i rozbudowanym zwracaniem, dzięki czemu była modnie sprzedana ponad 8 milionów fizycznych. Nie więc dziwne, że Godziastwa dokłade starani, by Colin McRae: Dirt w możliwe dużym stopniu wykorzystywał możliwości kaptasy nowej generacji, co by jeszcze dokłade odzwierciedlałach podwójnych pojazdów. Nowe algorytmy zmuszają zjadczą nie tylko o realizację deformowania się kaptasy - sążone kaptasy będą w stanie zjadczą nawet przyzwoitą siłę drewna lub kamienia. Smaczkiem będzie wyścigowo-wiemie oddzielną rozboza bramki na miejscu podłoża i drobny zwiuk przyskaka pod kol. Tym razem fontanny kamieni wzniesionych wgię. Muszami Lancera Evolution i Subaru Impreza WRX. Na pustynnych wyścigach będzie można



« Słowny, kaptasy pokazuje nie Colin McRae, ale podwójne ekrany, a prowadzi wyścig zjadczą modnie «Mistrz Kaptasy»

przemianowicie, walczy «Kubelwengry» Tourange i Nikaście Navana, zaś tani rajdowy kaptasy już dłużej nie może zacząć ręce na ryd o Lancie Stralca i Kubelwym, 600-konnym Audi Quattro S1. Słowny odcie z pewnością odwoła rajdowy Suzuki Swift Super 1600 oraz buggi przeznaczone do pustynnych zwiagów

Colin McRae: Dirt będzie dostępny na PS3 i Xbox 360. Produkcja nie omieszka skorzystać z doświadek w postaci reżysy przez Internet co wraz z trasami o długości dochodzącej do 20 kilometrów powoim zapowiadawam zabawę nie o długim hanku. Niesłoty, nie ma nie udzielnego żadnego skrawka grywalnego kodu, ale



mają: w pierwszy dokonania Mistrzów Kaptasy, w psaniu kaptasy angielskich graficznych, nie mogą spać spokojnie (shoty wgi mni są reżysy naciągane). □ [Jurek]



O pierwszym Goli się mówi, że choć od strony technicznej ustąpił nieco grotno z Rboxem (okazywał rozdzielanie), to pod względem stylu nie miał sobie równych. Lekko było po prostu przepięknie - a ten wypadek okazał się idealny i momentem pełnym rozmarzenia. W ten sposób nie ma co oczekiwać, że będzie



W innych, dobrze znanych wrogów nie udało tutaj przemodelować. Nie ma wpływu tego, że ten grzebił przed nim to cyfrowe (podkreślone) wyrażenie wielkiej siły, miniaturowe i trójwymiarowe mają odpowiednio zbawiane tło, a samą postać też człowieka o podobnym - tylko trochę, czyż nie wyglądał trochę?

przebiegł, a przy widoku z boku możemy dostrzec się przypięt kolosem zamykającym się w ten sposób wyrażenie z Kratosiem. Korytarz kołowy balkon, prowadzący na zewnątrz, na pięć ułożony na murach obrotowych miasta. Tutaj stajemy twierdząc o aspekcie z rydylem kolosem - bykawką zaskakując z boku i ratuje nas przed zmięceniem zamkniętym cieniem pięćdziesiąt murów. Przyjeżdżamy do tarasu, pierwszą walkę z bossem. Przeciwnik wygrywa imponującą, próbuje nas zabić, ale nie może. Wtedy nie może nie być, wywołuje się odwrócić po obrotowym przejściu w pięć, niech do wnętrza zamku, by rzucić w nas schwyconymi żołnierzami, a także rzuca niebieskimi (wzrostem podobne do tego, czym nasz lodowy czarunek w Lost Planet - taki dźwiękowy

zwiększając powoli, Unieśmy każdego doświadczenia i odgłosy w miarę serii kombinacji, tudzież wyładowań po odwołaniu Posłaniec Ręce (jednym czasem, dostajemy na tym etapie) wywołujemy u przeciwnika chwilowe ogłuszenie. Czas pobawić się barierą stojącą z boku pięciu - wrzucić je jednym na fortyfikacjach obronnych, w końcu miedzią w kierunku od strony morza. Celnie ponownie głaz trafia w czołg kolosa, ponownie go ogłuszają - wtedy wrzucamy na baliste, Kratos sam ładuje się jako pocisk, odpycha nogami (nawrośnięcie kółka) i wyszaleńnię prosto na tyłek przeciwnika. I tu mamy pierwszą próbę wyglądu Quick Time Eventa - musimy rozciągnąć dłoń przyciskiem w odpowiednich momentach, by Kratos, szalając po ciele kolosa i zaciągając ostrzał, dostał się wrzucić do

oko przeciwnika. Wół wreszcie porwieśmy zamkniętą powieść, rozwinie ją na się, i z drugiej podobał oba ostrza prosto w oko giganta. Właśnie się po prostu miażdżąc: mistrzostwo wyrażenie kamera ukazuje nam nawet widok z góry, zmił Kratos, pozwalając poczuć prawdziwe wymiary przeciwnika - zmił się daleko w dole. Rycerzy przeciwnik potężnym szarpnięciem odrzuca naszego gracza w tła czwórki miasta - kołczy się główna sonda w kierunku z początkowym bossem. Tak, tak - chyba kołczy się przypuszczał, że takiego bycia nie pokobi się kilkoma bojami cięciarami i jedną ukojną. Nie może możemy sobie przypatrzeć kawałek pod wodą, przelotny nad przepięciami z wykorzystaniem bujania się na podgrzanych falach, pozbawień życia kolegów kilku żołnierzy w trakcie przemierzania krótkiego labiryntu korytarzy pilnujących, z obowiązkowym posunięciem „zostaw”. Wygodniejszy jednak w końcu na zewnątrz, wprost w ramiona stęsknionego za nami kolosa. Tym razem jesteśmy na nieco większym placu, układającym się z dwóch podobnych sekcji. Pancernie



PO SUKCESIE PIERWSZEGO GOW AUTORIZY MOGLI PRZYGOTOWAĆ ODTWORZY SEQUEL, KTÓRY I TAK ODNIOŚBY SUKCES. ALE NIE - NIE TYLKO WYKORZYSTANO POMINIĘTE POMYSŁY, KTÓRE MIAŁY SIĘ ZNALEZĆ W JEDYNCIE, ALE TEŻ DOWALONO TYLKO NOWYCH ATRAKCJI, ŻE MOŻE STAJE.



O N...
...
...
...



PIGUŁA

$$e = 3 + 1 = 4$$
[illegible]

* Da Mata po kabla



połączenie się z Siecią w bardziej tradycyjny sposób - za pomocą kabla sieci LAN (RJ-45). Można zdecydować lepiej kupić bezprzewodowy router i połączyć się przez WiFi - cena niewiele wyższa, a wygoda i możliwości większe. (kij)

- Drives slowest

Za kilka miesięcy na Włó ukaze się konwersja gry Driver Parallel Lines. Jak tak dalej pójdzie, konsola Nintendo dostanie wszystkie najciekawsze gry z listy konwersyjnej wypracowanej. Tylko



• **Tasmanianpak** w mird-cras



Qni. Jest to gra przypominająca Mario Party, czyli multiplayerowa składanka mini-gier zarówno korzystających z możliwości WiFota, jak i prostych, przypominających te z czarno-białego ekranu wirtualnych jasek. Za grę odpowiadają ludzie mieszkający przy Mario Party, tym bardziej warto więc zerknąć na lokalizację Premiera (czyli kwatera Joty

[illegible]

Podczas tego wielkiego pożaru zniszczono 285 budynków na przeczonymi komendami, to kilkanaście tysięcy. Po planie na jego tereny zbudowano przemyślnie jego budo - polski miast.

[illegible]

• Wygląda na to, że Król nie bardzo będzie się bał
jak Indiana Jones, zachęcając swoje bratki w odpowiednie

zastawiając przedmiotem rozdziałki wyżej moży być także strona sprzeczna, nie tylko szeroko bogatą wykładnią, polecającą przedmiotów i jeszcze bardziej antynomiczną, podającą rozdziałki Bloom nie jest już tak nadzwyczajny, oraz jest inny jak być, i na koniec kapitału wprost informację, że względu na kompetybilność wewnątrz przegrywano tytuł tak, by mógł być odpowiadany na PlayStation 3 w rozdziałce 720p. A zapewniam, że w nominalnej rozdzielczości wygląda po prostu KODZ/CO, błąd nie był większy niż normalny tytuł. Wskazanie natępną naprawdę polny huk za sprawą boga wojny, Kain!

Oscara wisterna: 94

PIGUŁA

Biden mówi seksyjnie

Rides performowało, że przyspokoje swoje czarne gler, które wylały się w poprzednim roku. Mowa o Tomb Raider: Legend (co nie dawki), Hitman: Blood Money (co ciężej), Just Cause (co nie zastąpił) oraz Championship Managers 2007 (co wszystkich wali). Nie podano platform docierających, ale premiery czy innych szczegółów, nie należy się spodziewać, że wszystkie sukcesy pojawią się na Xbox 360 oraz PS3, a być może coś skupię się również Wii i PSP (byle) [Jaszi]

Mniej 360-tek w planach

Microsoft zrewidował swoje plany dotyczące sprzedaży Xbox 360. Planowane mówiono o osiągnięciu 13-15 milionów konsolek do końca czerwca, obecnie cel wynosi 12 milionów tryzylionów dolarów. Pierwotny, to mowa tu o ilości symbolów dostarczonych do sklepów, nie zaś tych, które mamy w domach. Ta kłauzula dotyczy też liczby 10,4 miliona, który Microsoft podsumował sprzedaż swojej konsolety. Sprzedaż, również, ale do punktu dystrybucji. Ograniczając zyski zainstalacji, to firma daje znak, że bardziej skupi się na zachęcaniu do kupienia konsolet zintegrowanych w sklepach, niż planie do nich kolejnych dostaw [Jaszi]

Bielsi Rada zawiadza obrady

Lord of the Rings: White Council, która gra EA powstaje w oparciu o koncept Władcy Pierścieni, jednak się nie udało. Elektronicy nie podali powodu, zaskakując się powiatem "chcę kreatywnego rozwinięcia tej marki w przyszłości". Nie wiadomo, czy firma powróci do prac nad grą w chwili obecnej wygląda na to, że projekt zostanie definitywnie [Jaszi]

BLACKSITE: AREA 51 PS3

Developed by: High Voltage Games | Wydawca: Midway | Dobre wydanie: Info 8027



Blacksite: Area 51 jest sequeliem udanego shootera z widokiem z pierwszej osoby, który kilka lat temu okazał się na PC i Xbox. Dzięki ciekawej fabule i realistycznym grafikom, co miało pod wpływem cyfrowej technologii, niejednolite wypracowały serię - wczasy Strata 51 to, jak wie każde amerykańskie dziecko, tajemniczy miasteczko na północy od Las Vegas, gdzie rząd USA zamieszkał pod dyktando wszelkie taty dotyczące konspiracji. Swoją wyjątkową rolę jednak stanowił żyła tyłu spod dyktando, co z bazy i rejestrowała pobliże miasteczko Roswell, gdzie dokonują technologicznych rzeczy. Wokół wypadu nie najmniej oryginalny portret w grach wideo - wyszła na odsiecz Gracze. Bardzo przystępnie, zaskakując nawet arado/owo, przedstawił się kontroler nad kilkusetowym oddziałem, który mamy do dyspozycji - najazd celownikami i wsłuchiwanie lewego triggera zadziałał komendą, czyli jeśli wkładamy muszkę, ekipa ze nim przykłada, jeśli dłoń - gwałty, jeśli przewleka - za chwilę go nie będzie. Spore znaczenie odgrywa również nasza ekipa. Gdy nie mamy problemów z ekranem

optycznym, konfliktu zadają większe obrażenia i poczynają, aże bander agresywnie, gdy jednak niekiedy obywateli, zaczynają chować się za przewodem, a i szalanie przychodzi! Im znaczenie trudniej.

Dobre wydanie już nasz robi grę. Doskonale wykonane podzieli, świetnie design przeciwników (wzrosty obrazowo gnie, czy to Japole) się w czymś podobnym do kowasu, czy też rozpędzając się na dwie części - w tym drugim wariancie gnie półowa próbuje jeszcze doczołgać się do Ciebie i elegancji efekty świetlne - świetnie wygląda choćby widok laserowych pukawek odczyn przeciwieństw przez obiektyw. Poza kompletnie single autorzy wczasy też do swojej produkcji tryb misji, w którym poza konspiracyjnym DM, TDM czy GTF, znajdźmy też popularne ostatnimi czasy kopercie (nie wiadomo jeszcze, czy również z użyciem split screena). Pokazano jak to czas temu demo pokazuje, że autorzy świetnie zbalansowali rozgrywkę, w wyniku czego dostarciliy uproszczoną szybkiego, transzywnego, ale jednocześnie zawierającego uproszczoną elementy kierowanie teamem. Blacksite: Area 51 jawi się zatem jako produkcja ze sprytem potężniejszą i gładziej nasłuchująca ciekawego pierwszoosobisty. Premiera na obs. niedługo w trzech kwartałach blaskowego roku. [Jaszi]

PS2 PSP

XBOX 360

iPod

USB

MP4

www.gameshop.pl

serwis konsol

najlepszy wybór akcesoriów

wymiana gler

klikasz gler do wyboru

(032) 270 65 19
0 500 657 749

ul. Raciborska 1 (I piętro)
44 - 100 Gliwice

przebiegi



Pe Two (77004)



Dual Shock 2 SONY



Karte SONY



PWR DVD SONY



Network Adapter SONY



SWAP MAGIC 3.0



SWAP MAGIC 3.0 E CODEX



SWAP MAGIC 3.0 E CODEX



SWAP MAGIC 3.0 E CODEX



SWAP MAGIC 3.0 E CODEX



SWAP MAGIC 3.0 E CODEX



SWAP MAGIC 3.0 E CODEX



Jak 2



Ratchet & Clank 3



Ratchet & Clank 3



God of War



Jak 2



Jak 2



Jak 2



Jak 2



Jak 2



Jak 2



Jak 2



Jak 2



Jak 2



Jak 2



Dual Shock DRAGON



Karty GATEL



MultiTag na 4



Torba na konsolę



Kabel VGA



Kabel VGA



Kabel VGA



Kabel VGA



Kabel VGA



Kabel VGA



Kabel VGA



Kabel VGA



Kabel VGA



Kabel VGA

Zapraszamy odbiorców hurtowych do współpracy - najlepsze ceny!



W ostatnim numerze PE zadedykowałem w jednym z komiksów, jako erotomania naciągający się na Fren z FFFD. Ganił takie aksje naszych rywalów do bezmańdzijna żenada, wulgarny poziom humoru... Sercu mi to rozrywa, a w głowie do dzisiaj szumi z obrażeniami. Skąd autor komiksów mógł wiedzieć o moich skłonnościach? Czytałem cudzych mail, wstawiając się na prywatne konta posłowie... No bo jakże inaczej woskośćszedł takie zachowanie? Ech, przecież



nie wystąpił na zbrodni, prawda? Co prawda i bój moogło, ale popatrzcie, jakimi sympatiami popaduje się nacz. "cało zadowolony" w bieżącym Hyde Parku. Włosy stają dęba. Co to ma wspólnego z Rogue Galaxy? W nowym druku Level 5 występuje przepiękny, purpurowy zbrodni, z magizyjnymi polikami, które stają się coś w rodzaju Alchimy Pot z DCMH. Jest to niezmiennie zabawne, gdy

wzruszając w garści płaz dwa średnio jaskółki przedmioty moira, po przesłuchaniu i poligonierni ilend w jego przesłuchaniu, użył coś doświadczonego. Jeśli nie rozumiesz, co może być w takich doświadczeniach skrytych, to odpowiadajcie ponownie skrytych - Twój umysł nie przysposobił się jeszcze do konwencji isofekal RPI. Sio, sio.

Ważne, kiedy jesteście już we własnym epigonalnym gronie, mogą opowiedzieć Wam historię o wspólnocie: gram i nieczyłoby obliczającym developerom Level 5, obok Tri-Ace i Square Enix, należy w tej chwili do ścisłej czołówki twórców gier JRPG. Każdy, kto siedzi na bieżąco rynek gier wideo, pamięta mój playlist japońskich wersji RG (głównie wspomnianie, rum i nie jest przy niej ciekawym) - już wtedy rozstrąsłem

ŻAGLE NA MASZT, RIUSZAMY W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ GONIĆ
PRZYGODE, PIĘKNE KOBIETY, PURPUROWE ŻABY I CAŁKOWITY
BRAK LOADINGÓW! LEVEL 5 ZDECYDOWANIE NIE PRÓŻNOWAŁ
W CZASIE TWORZENIA KONWERSJI Z JAPANEJSKIEJ WERSJI RG

Jeżeli developer planuje kilka uwprawnień przy korzystaniu z danych jaskółkowych braci, i rzeczywiście, stało się. Jeneru nie miałyby do czynienia z taką sytuacją, by wydawać RPK (bracia dla Sory) wybitny przykład i podział prośby tematu deweloperskiego, który chłodził początek, redukcję i naprawę drobne błędy w wersji anglikańskiej, w także dotyczył nowy materiał na DVD - przynajmniej nie na taką ilość, w RG to się stało.

I dobra gra stała się jeneru-lepsza.

... *prostate cancer*



ROGUE GALAXY

Developer: Level 5 Wydawca: Sony Data wydania: 6 października

[illegible]

"PRZYPADKOWE" PODOBIENSTWO



● **FFXV** oraz RDR powstawały mniej więcej w tym samym czasie, ale ich budowa uwzględniała już wieloletnią doświadczenia z tworzeniem jednego z największych dzieł. Ciekawy jest i tutaj przypadek złej oceny. W historii obu firm mocno zaangażowani są Swedziomcy: Wijnman Games Lucas, gdańskie kochanki napływające do C-PO (Steve i RDR), portfolicie i tytuły Hana Sola (Balfour, Zygurski, Osi-Wies (Jacek), Interpol: Lili (Jacek, Kozłowski), co wszystko zostało Lili Szwajcarskiej (Jacek, Wies). Zdobycie nie mogło przynieść, ale komercyjnie jest motywem przewodnim, a nie historyi, główny bohater marzy o pięknych podróżach, o sobie już zaczynać się nie potrafił, nie potrafił, przyszedł, nie potrafił. To było, co tylko nie się wyszło, że design postaci jest jakiś podobny?

GAMECUBE

-KONSOLA Z CHARAKTEREM

W 128-bitową epokę Nintendo wchodziło jako wielki przegrany. Firma, która na przełomie lat 80. i 90. dzieliła i rządziła rynkiem, straciła pozycję lidera na rzecz Sony i PlayStation. GameCube miał być lizaniem ran po Nintendo 64, projektem, który przywrócił blask najbardziej konsolowej z konsolowych firm.



Po raz pierwszy o nowej konsoli Nintendo świat usłyszał w 1999 roku. Sprzęt, znany wówczas jako Dolphin, miał pojawić się pod koniec 2000 roku również na całym świecie. Na tej samej

konferencji CEO Nintendo of America Howard Lincoln ogłosił, że konsola podpisał umowę z IBM i kilkoma innymi firmami o wartości ponad miliona dolarów na udział w procesie powstawania konsoli.

Swoje nowe dziecko Nintendo zaprezentowało w sierpniu 2000 roku, już pod znaną nazwą - GameCube. Nie mogło przycisnąć do tym w PSX Extreme - wtedy jeszcze magazyn był poświęcony wyłącznie konsolom Sony i dopiero w wyniku pęknięcia w PE-843 zmienił profil na multimedialowy. Big N nie wygrało wniosków z portu N64 i po raz kolejny obszarzy swój sprzęt nieprzystającym do rzeczywistości nadziorom.

8-centymetrowy Game Discami o pojemności 1,5 gigabajta (to mniej więcej tyle co 1000 na PlayStation Portable). Ustarczy, ale jednocześnie eliminujący drobny możliwość obracania konsoli filmem na DVD. Powodem takiego postępowania było kilka. Japoński koncern nie musiał unosić opłat koniecznych z tytułu wykorzystania napędu DVD-ROM, a jednocześnie mógł zapewnić szybsze ładowanie danych. Siema konsolę robiła ciekawie wrażenie - fioletowy szkielet, szybko ochłodzone w redolacji konsoli czy też Totaliser, prezentujący się bardzo konsolowo, ale i jednocześnie, jeśli porównać go do PS2 czy Xboxa.

Jeszcze przed premierą sporo było pytań i nieścisłości dotyczących nowej konsoli. Jednak nawet sceptyków musiała przekonać Electronic Entertainment Expo w 2001 roku. Jedną z najlepszych gier show było Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2. Po "JAAAAAAKKKKK TOOOOOO WYYYYYLLAAAA" - palmy z zachwytu nad tą produkcją w PE-477. Grywalna wersja tego kopka cieszyła się na targach

lecz konsol - 700 tys. zamiast 500 tys. Zabawa w podchody trwała zresztą dalej, bo w odpowiedzi Microsoft ustalił nowy termin premiery X-Box - 15 listopada, dla odmiany uszczelnając to koniecznością dopracowania gier.

Paradoksalnie, choć w Stanach w dzień premiery sprzedano się tylko pół miliona GameCube'ów, był to wynik dwukrotnie lepszy od Xboxa, a przy tym osiągnięty w czasie krótszym niż w przypadku PlayStation 2 - tym samym GC został najcyfrowiej sprzedawaną się konsolą w historii. Oczywiście należy wziąć poprawkę na fakt, iż to oficjalnie dane; liczby zaprezentowane przez Nintendo. Istotną rolę w tym odegrał fakt, że w każdym razie Nintendo było niespodziewanie, zadowolony był również graczy, bo line-up na starcie konsoli był przyzwoity - Luigi's Mansion, Crazy Taxi, Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader, Wave Race: Blue Storm czy Tony Hawk's Pro Skater 3 pozwalały zapożyczyć pierwszy głos. Choć meksykański z Królu Kwadrantę Hamburga i tak rzucił się przede wszystkim na All-Star Baseball 2002... A już kilka dni po amerykańskiej premierze kolejne udzielenie ze strony deweloperów - pojawiły się na przykład Super Smash Bros. Melee. W międzyczasie podano też elektryzującą nowinę - Ninty spodobało umowę z Capcom, na mocy której kolejne części Resident Evil miały być ekskluzywnymi na GC.

Poczynania GameCube Europa obserwowała z rosnącym zainteresowaniem, tym większym, że planowana wystąpiła na marzec 2002 roku premiery szybko okazała się nieaktualna. Ostatecznie znowu jeszcze Nintendo zawiedziało na Słony Kontynent 3 maja (że to niby pod nasze święta państwowe?), w PE-495 poddał się intensywnym testom amerykańską wersję sprzętu. Porwał ten design był masywny - barabary w swej prostocie, a jednocześnie uniemożliwiający narkę na grzesz i elegancję unoszącą się kłębkiem na dysku. Ninty rozdane prezentowały się, języczki, krzyżaki, symetrycznie umieszczone

NIEZWYKŁYCH GIER NA GAMECUBE'A UKAZAŁO SIĘ NAPRAWDĘ MNÓSTWO I CHOĆBY DLATEGO ŻAL NIEGO GARDŁO ŚCISKA, ŻE MUSIMY SIĘ Z TYM CHARAKTERNYM SPRZĘTEM POZEGNAĆ.

ogromnym powodzeniem. Również z powodu zjawiskowego braku produkcji z Mario w rol głównych - co najmniej było, że Nintendo nad takową przeciętą, ale na E3 jej nie pokazano. Pod nieobecność hydraulika w czerwonych spodniach pokazano tytuł z jego bratem - Luigi's Mansion. Impreza została bardzo rozbudowana niedługo dotyczące GameCube. Spore wzmianki zrobiła Wave Race: Blue Storm (sequeł kapitalnych wygrasów skutków wodnych z N64), Banani Darkman (opracowany głównie na N64), Star Fox Adventures, prezentowane w postaci filmu Metroid Prime, a także - Kameo: Elements of Power, które ostatecznie po wielu latach i ponownej zmianie platformy wyjdzie na Xboxie 360, gdzie zresztą furany nie zrobiło. W relacji z E3 podziwialiśmy parę nowi Pikminowie... „Geer, zerknij na zdjęcie i na przykład, czyż takie udróżki mają takie pomysły?”.

Wreszcie nadchodzi czas premiery. Nie ogólnieździwale, jak to wscześnie zapowiadano, i bynajmniej nie w 2000 roku. Jeśli przełożenie 31 na Sony, że Nintendo dostanie PS3 4,5 miesiąca po Japonii Ameryce, wyobraźcie sobie, że w przypadku GC przyszedł nam czekać całe 8 miesięcy od momentu, gdy konsola pojawiła się w Królu Kwadrantę Wilni. 14 września 2001 roku nie jest dniem, który w Nintendo do dziś wpisano nie z rozczarowaniem - sprzedano zaledwie 350 tysięcy z 450 tysięcy przygotowanych konsol (mowa o danych Nintendo, że niedoświadczone o blisko dwukrotnie słabszą sprzedaż). Tymczasem to kłębkiem terminem i niewielką liczbą tytułów launchowych. Start w USA miał się odbyć 5 listopada. To była gonie karniowa jęsa, przypominająca tę z ubiegłego roku, gdy pojawiły się PS3 i Wii - 3 dni po premierze się GameCube'a miała nastąpić premiera Xboxa. Nintendo zdecydowało się jednak przesunąć launch o dwa tygodnie, tłumacząc to chęcią rozszerzenia na rynek większej

zrobek (w dodatku niestety się również budowa), dość łopornie nadające sporty - zdecydowanie nie był to strzał z grona. Z niezaprzeczalnym w tym numerze gronie obszedł się dość chłodno (Pikmin: 7, Star Wars Rogue Leader 3: Rogue Squadron II, Super Smash Bros. Melee: single 5+, multi 7), ale dla tej konsoli próbna miała przyjąć w kolejnych miesiącach

Na E3 2002 Nintendo pojawiło się krótko po obniżeniu ceny swojego sprzętu z 249 na 199 euro. To był również moment zapoczątkowania przez Microsoft, który napełniał 6 tygodni po launchu Xboxa obniżił jego cenę z 499 do 299 euro, co zmusiło do działania zarówno Sony, jak i Big N. W kuluarach gromego show głośno mówiono o rosnącym napętku między Nintendo a Rare. Firma, która stała się absolutną legendą



Kolebki do legendy GameCube'a z GBA pozwalają zastąpić w wielu grach, ale stanowią ciążowitę.

Luigi's Mansion okazał się grą na wyjątkowo konsoli, mogącym grać w trybie kooperacji z innymi tytułami. W przypadku niektórych gier nie należy wyłączać konsoli, by ułatwić odłączenie i podłączenie się gry w Single.

aktuelle: Lost Planet, Resistance, MotorStorm

www.scribd.com/doc/244444444

[illegible]

A young boy with glasses is sitting at a table, eating from a bowl. He is wearing a blue and white striped shirt. The background is slightly blurred, showing a kitchen setting.



of the author's affiliation is listed below.

75.25 *Journal of the American Medical Association* 1997;277:1009-1014

100

Wiekoszold przedstawionych przez mnie aspektów tej sprawy jest oczywiście. Jednak tekst ten, napisany m.in. z chęcią uprzedzenia samego siebie, może jeszcze raz skłonić do przemyśleń i wysuszenia ostatnich wątków. Wtęśnięcie przegladam Powidok Extreme #10, gdzie znowu zajmuję opile do jednej gry. Czyż jest on potrzebny? Pewnie dopóki nie zacznie w nią grać, tylko... □ [Globe]

MOJE 3 GR

Sorry, ziomale



Przebiegający z gorączką, dreszczami, bólem głowy i bólem mięśni. Wskazywał na to, że jest zafascynowany. Wskazywał na to, że jest zafascynowany. Wskazywał na to, że jest zafascynowany.

October 6



© O, pan po prawę
zaraz powyciera
głębę. Swoją
drogę, zniszczenia
na ubórach
nórnierz wypada

U2 wszystkich tych wypisanych akcji przy ścianie został tylko klasyczny "dzwonek" głową w mur (co zabawne, można go wykonać o ekranie)



CZARNE WYGRYWA?



Czarnokory
korn & Bill
Cosby
powiedzial
ze

[illegible]

po miejscówkach i idepasa melek. A tu właśnie leży pes
podrzebalki.



Wierzył waleś, że absolutnie do kłtu. Gdyże się podobno
 wykreślił rzuty o ścianę, szalone wyobrażenia, tłum
 kibiców i ostrze naderżnięta, która mogła być tylko kiretywa na
 głowę przeciwnika? Co się stało z dynamiką i specjalnymi
 słogami z obciążaniem [wskazując na zdjęcie] dwóch drzwi
 samochodu [wskazując]? Nie ma już trzymać ani ciężkawy
 rzutów, próżno też dosładować się tu
 jakiegokolwiek gępli. Maszmy co prawda
 dwie wykręcające słowo i gływek [wskazując]
 na korpus, lecz system pozwoliła na
 całkowite odwołanie łączności słów,
 tak że całość sprowadziła się do
 zrywania fity fity fity. Dotychczas
 do tego kiretywa goryłki z
 wykonywaniem niekiedyńskich ciosów i
 rzutów na galce, a otrzymamy pełny
 obrót porzuci, w jaką zmierzono
 bardzo uciążliwy system z poprzedniej
 części. Nawet wyobrażać
 z rzutu rękawy kopiec
 galce... Po prostu
 brak mi słów!

PM będzie za sterowaniem, bo więcej problemów potrafi sprawić kamera: nie dość, że znajduje się dość blisko.

[illegible]

Cóż, nigdy nie miałem nic przeciwko sequelom. Ba, większość moich ulubionych gier wspięła się na swe wyżyny dopiero przy trzeciej lub czwartej odsłonie. Naprawdę lubię, kiedy udamy pomysł ewoluje, jednak granica jest bardzo cienka i na pewno nie warto wyrzucać



tego, co dobre i sprawdzone, bo to może się skończyć tylko w jeden sposób. Czy g. jest słabszy od tak słaba? Skądże mowa, pewnie wielu osobom się spodobała we wzroku na styl i detale - dla nich walki zęda na dalszy plan. Dla mnie ma za to jeden niewątpliwie plus - obita, krwawiąca mordka! Dla Jona to naprawdę pocieszny widok! □



WERDYKT *Miesięcznik*

1 8 7 6 =

Ciekawa grafika to jedno, ale nie ma się z tym nic do...

PLUSY

- kilka ciekawych pomysłów
- ciekawe stylizacje obrazów

MINUSY

- brzydki typy male
- mało ciekawej fabuły

ELECTRONIC SAYS
IT'S A BIT BIT
ELECTRIFY
RAY ACCORDING
2004-11-17

2009

LUBAŃSKA 2

WYDAWCA: ...

ARTHUR

AND THE INVISIBLES



Wiek 30-letni podłok, Arthur jest zafascynowany wiszącymi opowiadaniem babci. W snach walczy o boku wojowników pionierów rzymskich, z wysiłkami na biernej podstawie „wymiarów” opiera w mrocznej historii niedługo do jego datowania – podróżnika i wybitnego wybitnego próby. Nieważne, tego ostatniego mocno mu brakuje, bowiem kilkanaście lat temu dziadek zginął w tajemniczych okolicznościach. Gdy sprytny Arthur zaczyna samodzielnie zgłębiać tajemnicę zaginionego kuzyna, odkrywa, że dziadek zniknął nie przypadkiem, jak odnieść skurczył się w czasie, który przyszedł się jak ciemność, bym nie mógł być... mając chociaż lokalnie brzośnie... Wierzyliśmy, że możemy podziwiać świat małych zwierząt – Minimów (mniej więcej gabarytów mrówek). Wierzymy więc, że podążając do dziadka i dostając się do świata Minimów, aby dowiedzieć się od nich, gdzie znajduje się dziadek, no i stamtąd. Dziadek magicznie zniknął... kurczy się i zostaje Minimem.

Tak właśnie przedstawia się pierwszy był gotowy filmu pt. „Arthur i Minimi” („Arthur and the Minimoys”) i „Arthur and the Invisibles”) w reżyserii Luca Bessona – mroczna kina akcji, mającego na kanda m.in. dwa części „Transporter”. O polowie godziny wspomnieliśmy nie bez powodu, gdyż właśnie na tym etapie kłóczy się film kręcony przez artystów techniki i pojawia się morderca, a poza tym gra (zaczyna) nam tego widoku, raz na głębia, woda – zaczynać już w kradzie Minimów, szybko przyspieszając do...

AKCJA

„Dool faaaaa...” – pomyślałem o kolegi grać na bieżni (kolej) filmowej, w dobie doskonałej nagrody. Gdy jednak zapytałem, że developer jest nie tylko inny, jak studio Etranges Ludiques, napisałem się również strasza i w to pędy pogoniłem do zg(Rod.)acji „Guzi, dawaaaj!” – ryknąłem do męczy naczelną. Skoro nadal nie czułem bazy, wiadomość Cig, że owe studio wypuści na rynek dwie części świetnego Asterix/Obsidi



MOJE 3 GR

Arthur i...



Po Arthurze spodziewałem się kolejnej serii, ale to już nie to. Wystraszono sprzedawcę, który byłoby to pierwsze wideo – to dom gry. Na pewno coś to „French touch” – zabójczy przykład, że znowu się waga, to design i styl.

Arthur to cięci Lego Star Wars II. Opowiadanie Narnii i Powrocie do Narnii, które napisał, napisał, że nie było to „French touch” – zabójczy przykład, że znowu się waga, to design i styl.

Wielki świat Minimów stworzona jest przez artystów. Oczywiście musiał powstrzymać tę bandę tygrys. W ruch kłó wziętą piosenką i kapela. Taśma, należąca do Asterix... bardzo powolny Doprawdy, system walki wręcz został kompromitowany – wyjątkowo dory tego nie wprost combo.

Ocenę 7+

NIE SĄDZIŁEM, ŻE CZARNULA DOSTANIE JESZCZE TAK KONKRETNA PLATFORMKĘ. OTO MINIMI – STWORZENIA MAŁE, LECZ WIELKIE – SKUTECZNIE UMIŁĄ TWÓJ CZAS.

Platformówka. Ciekaw sport, kaskada, kultura, przesławanie błędów skłótny, uśmiechnięte mechanizmów, minigry. 3 postacie między którymi można się przyciągać w dowolnym momencie. Oryginalny i niekiedy bardzo zabawny, a nie tej młodości brat (bambino). Tutoriali wręcz miewa swoją lekkość, filmowym feelingiem – coś się dzieje, wchodzi napły, akcja przepiękna jest wistami FMV. Od pierwszych chwil czuć, że Besson trzymał rękę na pulsu. Coś nowego i interesującego, że Etranges Ludiques wyprodukowało ten tytuł będąc w szczycie formy – w tutorialu dobiega się tak daleko, że nie sposób to opisać. A to załadowanie preludium.

Wielki świat Minimów stworzona jest przez artystów. Oczywiście musiał powstrzymać tę bandę tygrys. W ruch kłó wziętą piosenką i kapela. Taśma, należąca do Asterix... bardzo powolny Doprawdy, system walki wręcz został kompromitowany – wyjątkowo dory tego nie wprost combo.

Ocenę 7+



I wymyślił nicami! Różnym w opowiadaniu? Kolejna akcja zwiastuje, że z tanią grą – gdy przeciwnik zmierzchnie się, wówczas wróćka „Jukka”, aby zwyciężonym znaleźć się z jego płacem i ułamek. Oczywiście na tym nie koniec. Jednak nie chcą pisać. Pędy do tego, że system walki został w Minimach potężniejszy powoli. I lada chwila może czuć się zagrożenie w tej materii. Ale, o ile Arthur oraz Bessona spodziewają się w kilkunastu tygodniach, tak nieco różnorodność filmowa woli styl walki bez walki – ciska projektilami.

Walka walki, jednak najważniejsza jest eksploracja świata. System zbawcy opiera się na współpracy pouczających postaci. Większość kwestii to powielanie schematów, zapytanie zapadła, wyciąg na nie dotarła postać, a trawia wyjątki zaskak. Trąba, przynajmniej, zamykają. Szczególnie zabójcze są wszelkie puzzle, od których aż się ról w świecie pasjonującej przygody, polegającej na zgrywaniu, przesuwaniu i dopasowywaniu przedmiotów. Młoda kombinowana... tym bardziej że polujemy zaskak, dysponujemy, tak architektonicznie, jak i „logistycznie”. Obraz: to: Arturam i „bezcenne” obywateli zapadła, dzięki którym obywateli się dzieł, a Selenę – wyposażoną w spory kask.

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ



wyścig produkowanych, zatem można się dostać bawie również bez niego. Ciekawą na nas konkurencję polującą na strażnika do mistrzostw (Alien Attack), nabijaku robaków na patyku, którego rolę pełni Włot (Bugs Banana), przenikanie w podziób sposobu (Hugie Ryb (Fish Catcher), rzucając piłki do kosza (Fruit Throw), odbijanie piłki lozym baseballowym (Home

MOJE 3 GR

Chiquital



Nowe czyste BMB nieświe w kółku powłok świeżości, tak bardzo

też seni potrzebny

Słowność

nawetże sprawdzi

się doskonale, o

uważa lepić niż to

przeznaczony

z DS-a. Głupi ciek

odkrywa młodość

wywiec, znacznie

zabawę patetów.

W końcu nie

soczysta granie

po raz kolejny w ty

siemą grę. Fajnie, że

ogólnie wala i

bosami pod koniec

świadoż lewita.

Fajnie, że nikt

semu brak. No i

rewelacja tej części

nie-gry! W tak

ograniczonej liczbie

mogłyby skupiać

stanowić odrębny

niezły tytuł, a tak

nowy BMB sędzi

PlaySports na de-

stanie, bez popieki

A gra i obywatel

To słowno... □

[top dno]

Ocenę: 7+

BANANA BLITZ TO KOLEJNA GRA POTWIERDZAJĄCA TEŻE, ŻE WIŁ TO IDEALNY SPRZĘT NA IMPREZY. TO MOŻE TERAZ COŚ DLA ODMIANY?



Super Monkey Ball od dawna zajmuje pierwsze miejsce w moim prywatnym rankingu na najbardziej intrygującą grę. Żadnej innej produkcji nie udało się choćby zbliżyć do poziomu wiodący, który baje z tego tytułu. Siodziły starzyłwo, przesłodzone, meczące nawet dzieciaki. "It's me, Mario!" A gdzie tam hydrauliczowi do cukrowności Super Monkey Ball! A teraz pojawiło się Banana Blitz - poziom cukru osłodził pulę wręcz demoniczny.

Gry z tej serii przedstawiały dotąd tryby dla jednej osoby plus kilka gier racyjnych w multi - i to świetnie się sprawdziło. W nowej odsłonie nadszła na rogową wieloosobową, jest bezdyskusyjnie, ale pomyłka w pojedyńce nie zabrakło. Wyjście pokrótce reguły osobom, które nie miały dotąd z małpami styczności. Musimy doprowadzić cukrownictwa- go zamkniętego w kul z punktu A do punktu B, odpowiednio przechylając

osłoki, wapiłki przamyk, po których budoż jest się poruszać. Nie jest łatwo, a teraz dodatkowo poziom trudności wzrósł z uwagi na sterowanie. Przechylając prób Włotą w dół rozpoczynamy kroc, a ruchy nadgrubim w lewo i prawo pozwalają skierować (jest też skok). Początkowo użalełem prób przeniesienia ruchów na nowy kontroler za młudną, szybko jednak doszedłem do wniosku, że to nie jego wina - kula z małpą od dawna była mocno podsterowana i nie dawała się prowadzić tak, jak byśmy chcieli i choć mimo wszystko wale precyzyjniejsze sterowanie z użyciem pada, to jednocześnie przesłoniłem się, że przyzwyczajenie się do Włotki jest kwestią czasu. Zwłaszcza że stopień trudności różnie powoła, pozwalając na zapoznanie się z mechaniką gry i wczuwaniu.

Ciekawe rola się, gdy do konsol zaprosimy znajomych - do dyspozycji czeka aż 50 party games (wszystkie dostępne od samego początku). Każda z nich jest odpowiednio opiewa - tu Gracze mogą brać w nią udział, czy grę, jednocześnie, czy na zmianę, wreszcie w których wymagany jest Nunchuk. Co się tyczy tego ostatniego - jest niedostępnym w nieszczęsne 12 grach (m.in. Boks,

Run Derby), wszelkie puzzle (Ujawni Puzłiki), zjazd na snowboardzie (Monkey Snowboard) czy zabawa w kowale (Monkeysmith). To w większości proste, a tym samym dość szybko nudzące się gierko. Lepiej jest w przypadku bardziej złożonych konkurencji - kregi (zmierzających jednak gorzej niż analogiczna gra w składowe Wii Sports), darta, golfa czy Monkey Race, wyścigu po wybranej trasie. Grę rbyż jest 50, wiele z nich jednak jest do siebie bardzo podobnych. W dodatku część bardzo dawno reaguje na ruchy Włotki, choćby Whack-A-Mole (uderzanie młotkiem pojawiających się w kopcach głów kreć) - nie sposób mówić w tym przypadku o precyzji. Konsola zmiznała ma problemy z poprawną detekcją naszych ruchów i trudno ocenić, czy jest to wina ale skonstruowanych gier, czy kiepskich obłąknień, co i jak nakazy robić.

Grie cieżcy oczy kolorową grafikę (skok, a jakie), używamy młymi obiekami (gdyby wrażeń słyszeć mogłoby być kółko, to te tutaj zdecydowanie miałyby wielokrotność), a nawet pocucie estetyce ogólnie przesnęca. Banana Blitz warto zainteresować się wyłącznie pod kątem rogowy wieloosobowej, bo z pewnością po kolejnych planach w trybie nie jednego gracza przeobrażalimy już najbardziej, a w nowej odsłonie zrealiz w tym aspekcie brak. Niemniej jednak nawet w tejże dwuosobowej grze (i co rozgrywane - problemy z precyzją) i zrealiz w walnym części gier starowojenne



49 Kolorowa grafika i sprzączony design to zalety tej gry



49 Kolorowa grafika i sprzączony design to zalety tej gry

Wii WERDYKT Kons

7 6 4 3 2 1

5

7

Patroni gier multi i na jedno osobno, a single graczy jest wale mały.

PLUSY

- 48 gier racyjnych
- kolorywa grafika

MINUSY

- problemy z precyzją
- wale go to: rozgrywane
- ileśże walego wale mały

DATA WYJŚCIA

14.06.2006

WARTOŚĆ

14.06.2006

WARTOŚĆ

14.06.2006

CRACKDOWN



zakończony kilkusetmilionową ulicą. Może nawet wodzie? Czuj moc tych wszystkich czynników – gęsty miazma funkcyj, zastawiaj organikię pękniętą w głębi.

Pacific City jest podzielną na trzy sąsiedztwa: to budynek, na którym znajduje się gang. Niezwygodnie oryginalny podziw bakała, ze porządku sobie z latynosami (Los Pluribus), Rosjanami (Volski) i Chłopcami (Silver). Chociaż Crackdown potępiałyśmy jest najgłębszą do GTA – co nie dźwi, zwalczający ze jednym z jego twórców jest David Jones, ojciec Grand Theft Auto – tak naprawdę nagłębnie mu do Hercegnów. Tu również mamy faszynę bakała, których muszę sprzątać. Doświadczaj jak w mieście, wreszcie ciekaw, krowy nie powiniemy sobie krzywdy – raz, ze spowolnioną tożsamością bakała, dwa, ze Agencja może wywalić za nam społeczną komisję, który przywróci nam do moralnego porządku. Nie ma jednak co się obawiać – gangsterów nie pewno nie zabijamy. Na ulicach jest ich sporo, a w kwaterach, które bronią dostępu do bakała, przeważnie strażnicy. Kłopoty wzięłyśmy wreszcie, ale z gracją – Agent może strzelać im w dowolną część ciała, choć i tak najlepiej sprawdzi się autostronowanie. Po przedstawić się przed komisją odwołany porządek nam wykończyć może. To zazwyczaj formalność.

BOHATEROWIE AMERYKAŃSKICH FILMÓW AKCJI SKACZĄ Z DUZYCH WYSOKOŚCI MACHAJĄ REKAMI I NOGAMI BEZ OPAMIĘTANIA. PO CO? BOHATER CRACKDOWN TEŻ NIE WIE, ALE MACHA ZAPALCZYWIE.

Na konsolach gangsterzyliśmy już tyle razy, że nie sposób złazić. Tę to niewinne kwił przelanej, samochodów znikających, policjantów dostrzegających, przystybiuś po puze kłopotliwych? Crackdown wpisuje się w ten nurt, ale jakby z drugiej strony. Zamiast przypiętego gąsienicy, który myślnie szarżował do przodu, a zamiast, jak w wielu filmach, tożsamość, tu kierujemy się do przodu. Bohater Crackdown po prostu wyeliminowanie trzech wrogów gangów trudno nawet nazwać sensacją. Nie elementem w najwyższym stopniu wyeliminującym Crackdown spośród grona podobnych tytułów jest miasto cybernetyczne, ponieważ. Samymi rozmiarami bowiem nie zachwyca, ale jeśli widzimy pod uwagę, że na każdy budynek można tu wejść (a mówimy o drapaczach chmur i innych straszliwych budowli), siedzi daleko dalej z jednego widoku na drugie, widzieć się na miastach każdy może, krowy są rozstawione – bakał, i wreszcie, jakiego nowego wymiaru!

Crackdown jest przede wszystkim widowiskowy – a wiadomo, że takie być powinno, gdy rozstrzygniemy moce Agencji. Jest to opłany pięćdziesiątka: zwinność, prowadzenie pojazdów, makiety wybuchowe, siła, broń palna. Wskazywaliśmy również na nasz sposób postępowania w dawnej wojnie. Najbardziej nową jest zwinność, podnoszące wartość wyprawy na tyłko odprawy, która się wykłada na budynek, ale i zwinność zwinnych bakał.

U Agenta wybrany spośród kilku zaskakujących mod – różni się wyłącznie wyglądem krowy, zaim na małe większe znaczenia.

rozrzuconych po Pacific City. Jest ich aż 505, ale są w większości umieszczone na dachach budynków – dzięki fantastycznej widoczności (horyzont sięga naprawdę daleko, uwaga! dzięki przy tym potężnej dźwiży) kolekcjonowanie stanowi wręcz przyjemność. Inaczej wygląda sprawa z Holbem Otter (podnoszą wysoki umysłowość) – tutaj nie jest w tym przypadku myślna i bakał się naprawdę natrudzić, by odwiedzić wszystkie. A jest ich 300! Jeszcze inny rodzaj bakał (dla otóż, które właśnie włączyć odłami) – nie, to nie jest mierzna platforma – kłopotliwym pokonując przemożność – to właśnie one nabijają nam poszczególne statystyki. A zdecydowanie warto poświęcić im uwagę! Na początku naszej agencji jesteśmy nieporozumieniem, co to jednak część podnosi, skoczyć bez brzy, a również i z bronią razi! sobie nieporozumienie. Z czasem będziemy zdolni dobiec w górę coraz ciekawie przedmioty – opoki, skrzydła, bakał, gazowe, smutność, ławki, potem zwinność, krowy, i mierzna samochody, a po wyeliminowaniu umysłowości nawet opozycji i autobusy. Nie sposób nie poczuć się jak pan i władca Pacific City. Analogicznie ze skakaniem i wspieraniem się po dachach – postępy w tej kwestii zwinności. Jakżeś potężnymi umysłowość, smutność, dźwięk krowy i krowy.



bo wyeliminowanie samo dostarcza do niego – w niektórych miejscach bakał, ale nie może być inaczej, skoro najwyższym etapem trudności jest tuż. Tuż! (a w kolekcji czekają Chłopcami i Psychotyczny).

Wiednie. Nie Hard, a Tuż, bo Crackdown ukazał się w polskiej wersji językowej. Należy pamiętać, że poza gamą, w której możemy znaleźć bakał, pozostałe bez zmian. Wskazywaliśmy i gangsterzy mówią po angielsku. Tekst wyprawy jest świetny, a słowa „główny”, które jest słownym pierwszym „główny” po prostu pasującej z elementu w grze na konsolę, jest waga dostarczenia. Wskazywaliśmy. Nie obydło się bez drobnych błędów (Xbox Live oznacza Xbox Live). Marketingowe przeformułowanie pozostawia jako „jeden usług”, ale też o wypadkach „jeden usług” (jak w Viva Pinata) nie ma mowy. Wskazywaliśmy, że bakał, a słowa „główny”, które jest słownym pierwszym „główny” po prostu pasującej z elementu w grze na konsolę, jest waga dostarczenia. Wskazywaliśmy. Nie obydło się bez drobnych błędów (Xbox Live oznacza Xbox Live). Marketingowe przeformułowanie pozostawia jako „jeden usług”, ale też o wypadkach „jeden usług” (jak w Viva Pinata) nie ma mowy.



RESISTANCE

FALL OF MAN

Enie jestem ekspertem z mechanizmem nieludzowym zamiast mózgu. Nie jestem specjalistycznym guru. Nie jestem nawet konsolowym Tomaszem Lisem. Magia opiekania pierwszą dułą gry na systemie następną generacji zawsze jednak mocno mnie elektryzowała. Jestem Gracze, uwielbiam te kloki. I dlatego Resistance: Fall of Man, bez względu na masę przyrządów opinii, jakich z pewnością nie tylko ja się nasłuchałem (o prawdziwym łachudku P3), wybuchających rżesniach, bełkotliwych Geesach, chrytym Bilo i drożdżach Andy K.) – bez względu na to wszystko, pojawił się na moim TV Resistance: przyjemnie napiął mi nerwy. Jak przed ostrym jaskiem w nocne. A takie momenty należy celebrować. Pierwszy level-gemowy, w pełni przygotowany na nowa dźwięki Sony shooter FPS, kolejny model aktywności (podobny w której widzieliśmy tak wielokrotnie). Co znoważał nam bliździe next? Okazał się w zaledwie od punktu trafienia, świetnie budująca, multimedialna jasko na 40 osób i parę nieźle zaprogramowanych, zdumiewających dźwięków. Drob? Mała? Na pewno z tym. Ważne, że naprawdę grywalne!

SKOK W NOWE I NIEZNANE... HMM?

Pierwsze wrażenie nie jest złe. Zresztą szczeram powiedleliśmy, początkowe levely wypadają dość schematycznie i bez jakiegokolwiek powrotu. Prosta konstrukcja budowlana, litowy ter dalszy. Polak, który zabrakło budżetu na mięką armię, mocno uwypuklona praca mieleni i bezwzględnie efekty... Owszem, nad głową śmigają Ci wielki, militarny desantowiec, ale później trochę brakuje, żeby coś więcej, znowu cały budynek, w pierwszej chwili i krzyżo przystopić się przez ekran... Skowron, jest za spokojnie jak na next-gena. Ujęła mnie za to wszechobecna aura

konfliktu – wielokrotnie widziane przepiękne w urbanistykę kolejnych dzielnic, maszynerie wrogów widać w zlewie, na szybko przygotowane zasieki, ogólna parę broniących się ludzi i pierwotnie, nie licząc, wspaniałych stwor, choć się spychając ich w ślasy zaskak... Wszystko opowiedziane w sugestywnym konwencji, pokazujące jak kolejne militarne akcje ludzi kończyły się fiaskiem. Kto ich zmielił? Z kim walczył? Nie od razu jest to jasne. To znaczy nie wszystkie szczegóły inwazji, w ziemskich kręgach zwanej ogólnie "wielką, krwawą, maojską" i "masskrą", trafiła przed Twoje oczy tak prosto. Ale z czasem opowiadać odzwymnia coraz bardziej przekonujące fakty i mniemania...

Czas: trochę po zakończeniu II wojny światowej (choć akurat drugie rdy tu nie występują). Wersja historii: alternatywna.

Wielki: białe, czyste militarne + horror action-fiction. Efekt: naprawdę spory potencjał i dynamika. Choć bowiem z cieniem Rosji w zaskakującym tempie rozprzestrzenia się duża plaga.

Przebieg: powojenne wojny, wojna wulkanowa wywołana wulkanizacją laboratoriu... Sztyko się jednak orientują, że to co niby wypuścił

Rosjanie, nagliw pozbiera ich samych, a później pozostała część Europy. I to od jest zdecydowanie Choc Wielka Brytania pozostała ostatnim bastionem ludzi na Starym Kontynencie. Amerykanie, mając dość porwane komunikaty, wysyłają swoje jednostki uderzeniowe, by wsparły nową wojnę. Nie dysponują jednak na tyle wyścigowymi informacjami, by wiedzieć, czego się spodziewać. Wciąż nie, znowu, ale... Odwołaj się do kwatera Natchana Hale'a znowu po sobie tylko krwawy ślad w jednym z porażających naską braw brytyjskich wojowników. Przyszły tyfus on. Coś jednak jest nie tak. Kolo zrykać możliwość repatriacji, zaczynają szarpać nim uwarane wojny. Jaka rzecz staje się dźwiękiem nieobecny... Brytyjski ruch oporu zaczyna go obserwować, jednocześnie wykorzystując szansę – wysyłają go w kolejne ogniska konfliktu. Hale'em jest obcy człowiek Ty. Amplej wojny czają biegać jako Twoje wsparcie, gnać w dość widowiskowych, krwawych

forach, a głosem ich działań zostaje pełnia peri naukowej Rachel Parker. To ona relacjonuje Twoje poczynanie i całą historię. I o ile jej narracja wypadła klimatycznie, uderzając trochę w reportażerską nutkę, o tyle sam Hale... prezentuje się dość nijaki. Niemal w ogóle się nie odzywa, z twierzą podobny jest zupełnie do rólgo. Brakuje w nim zakłóceń, który siedział w takim choćby Herculesa Fendisa z Geins of War. Brakuje jakiejś skłonności do torturowania pokonanych, ciekawości do wnikania, czołogolek. Ale w końcu Resistance to shooter FPS. Hale przez większość czasu pozostaje ukryty dla Twoich oczu, więc można ten brak przeżyć...





Odzwońmy już teraz, zgadzają się wszyscy. Odebrali, że bardziej ich nie kłopotowało. Podziękujcie mi, proszę, za wyrozumiałość, nie będę już więcej w tym celu dzwonił. Dziękuję.

WIELKA BRYTANIA RESZTKA SIŁ. BRONI SIĘ PRZED NAJAZDEM OBCYCH ZE WSCHODU... NIE, TO NIE BĘDZIE "CHESIO I MIECIO GOES NACH ZMYWAK STORY". OTO GŁÓWNY STARTOWY TYTUŁ DLA PLAYSTATION 3!



© Nie ma jak sędzia! na podmiocie Muschters opracowanym bydlakier
jeśli w ten sposób! Właściwie! i przetrwać! Niezmiennie.

[illegible][illegible]

zakręcił a wielkimi zębami i świecznicy
świecił, gwałtownie, rhyndy, przyspieszając
chłymi, nibiż ciżarniż dźwięki,
wyłudzenie wymagal, że to wyznac
tego, co postawione na Twojej drodze. Są, a
tym, że nikt nie przyszedł na ich szkieletach
animacji. Nie widzi impetu ruchów,
zarysowania, powier. A jeśli już widzi - to
słabo. Trzęsą się czaj, strzeżba, padają i
tyle. Jakod tak bez specjalnego charakteru,
człotyżno. Nie i niestety z bliska da radę
wystrzelić apocryfami z ich wykonania
- jak na next-powowę produkcję powinno być
wielę zbiorowości, więcej przyszu. I na to
nie ma już co przyszyk oka.

ESENCJA WYPRUBOWANIA WISTROBY

[illegible]

MOJE 3 GR

Chimera też brzydka cholera



Co dobrego ma do zasterowania pierwszy FPS-exclusive na PSS? Fajny

ślimak, wążgłaz, żółtaczowate, rozpryskiwacze - trochę tu Call of Duty (zabijasz rekinów, morderców), trochę z komputerami u boku, Doom 3 (ciemno, ciemno korytarze + laserki), trochę Halo (po prostu), Flagowy już w grach Internetu: konkurencyjne zespoły pomysłowych pułapek. Po prostu online'owe jedy (40 grzywa - mości) bez "odmów", i to za darmo. Za to mogło być lepiej? Jazne (zaskakujące zawsze mało...), ale lepsze! Chciałem na murarze zić Locust na drzewo. ☺

ОСНОВ: 8-4

Viva la
(h)resistance!



Jacek Jędrzejak na bok oczekiwania "cudów na kiju", to *Resistance* wypada

Naprawdę rzetelna.
Nabywcy niegrypią i
niezaczekają, ale jakie
wielkość! Jak na tytuł
startowy przedstawia się
naprawdę zadawalająco
od strony graficznej, a
do tego ma naprawdę
fajny klimat i tematykę
(wojna z aliansem
rosnącym po II wojnie
światowej), dobrze
wyeksponuje poziom
budulności (właśnie tyko
archaizm jest zawężona
sprawa zdrowia).
kapitały stron i
zwiększenie konstruowane
przeplatające się z
totalną rozprędku
z "grzywkami". Ja
ostawiam go w tej samej
klasie, co ostatnie
Clay of Duty - jeden z
lepszych shooterów
FPS, używający minimalnej
tytuł takim poziomem
jak Halo czy Half-Life.
(C. 3/2011)

Order: 84



☐ Niech na
 pały będzie
 Micrograph,
 męgocych
 wój
 miodów
 I ten obit
 zwróty dyne
 - dyne chłonie
 supertrend

F1 CHAMPIONSHIP EDITION
Formula 1™

Formula 1



W tym czasie ukrywał, że łuszy pierwszego
Formosa. Ona na PISz nie miała wpływu
przebiegała od dwana - nie mogłem
odpowiedzieć, że chwili, w której miał
aktualizację, będąc na miejscu, mówię
z rzeczywistością. Oczywiście nie
ludziom się, że w grze widzę w Roberta Kubię -
od początku było wiadomo, że autorzy są się na licencji na
Złoty rok (zestawia trudno by było sobie wyobrazić, gdy
wtedy, tamtych, że nie było, że nie było, że nie było
na nowy sezon, więc na uwzględnienie nowych konstrukcji
w grze nie było wyjątków. Niestety, albo licencja nie została
ładnie wyrażona, albo SCEE poszło na łatwiejsze, ale
nie odnotowałem, że nie było, że nie było, że nie było
zaczęło, SCEE nie było, a grę tego nie uwzględnia.
Jednocześnie licencja jednak na zmiany nowego rodzaju, tj.
przebiegała na znowelizowaniu Gracem czegoś nowego
można. Do P16, wszak nie nowe platforme są się o
to nie było, że nie było, że nie było, że nie było, że nie było
zaczęło nie było się niczym do tego, z czym miałem
do czynienia w wersjach na PSP i P2S - nowe mamusi
są identyczne. Ostatnie trzy były również są takie same
jak te z poprzedniej generacji konsole, a zatem
pamiętam kontakt z klubem sugierającym słupczową kaskę
P16.

[illegible]

Oczywiście nie wszystkie jest takie cisy. Publicznie prezentuje się łachawo tylko podczas szybkiej jazdy, nie wszystkie tekstury są pierwszej jakości, a do tego niektóre tory sprawiają wrażenie robionych na szybko. Niemniej jednak w ogólnym rozrachunku jest to graficznie wyspek z wysokim framestem, który nie krztusi się ani na moment. By w pełni docenić sprawę, trzeba być fanem tego sportu i zdomać sobie sprawę z specyfiki FL. Grafika dąży do futurystemu, zatem ci, którzy liczą na drugiego Nobla Sporne, tutaj stanowią



szczyt możliwości w pogoni za renderem, rodzą się zawiłości. Warto o tym pamiętać.

Jedli chcieli o gameplay, to zachowanie podobny model jazdy do tego z wersją na PS2 (czyli coś pomiędzy symulacją a arcade) i urozmaicono ją możliwością pobawienia się sensorem ruchu Sixaxis (co w praktyce sprawdza się średnio). Zazwyczaj nie ma co się spodziewać, że to AI przeciwników wyróżni się poprosiło. Mam nawet wątpliwości, czy aby nie za bardzo. W trybie Hard potrafił on bowiem wyręczyć cięsy łepse od tych, które osłagi prawdziwi kierowcy w sekcjach szosiel

Sama sprawa dźwiękowa również prezentuje się nieźle. Dostły brzmia jak prawdziwa - Ferrari lekko się krztusi, BMW charczy niczym prawdziwy pokart, a Toyota ma charakterystyczny dla "japończyków" świstzący popłaz. Młodzi! Do tego



opachdaci się kultu m. dzwinkowych
substancji, które czasem d. głębi wychwyci-
-widak, że można nad tym pracować i to
się chweli! Jedyne zastrzeżenie mam do
japońskich komentatorów, którzy apowiadają
seksistowskie i mało zabawne dowcipy, a
wylicami ekskcyją się tak, jakby położyli
one na wcinaniu ciastek na k. Was. Na szczęście
informacje płynące do nas z zakresu są
przekazywane po angielsku, głosem, który
doskonale znamy z Fl 56. A z japońskim
komentarzem i tak się pobawimy w wersji
europejskiej.

Ważne chodzi o same rozrywy, nie o popołudnie zapasów fanatyki p. 11. Wciąż nie ma karnego przebiegu przez przelane, samochodu bezprzebiegowo również nie uświadczymy, a opcji konfiguracji wyżej bolidu mogłoby być więcej. Z drugiej strony nie możemy zapominać, że گیر nie tworzy się dla wąskiej grupy, tylko dla szerokiego audytorium – a to nowa odsłona Formuły powinno być w pełni uświadczalne. Fanatycy natomiast z pewnością uciwny przez online, który ma zadobycować w europejskiej wersji tytułu (my japońskie) i który z pewnością zostanie przez nas, kłopotliwych, tłumaczony Formule oraz Formuły, nie kłopotliwych, tłumaczony Formule oraz Formuły. Nie razemy modułami dekadzie poprawić, ale takich słów jeszcze żadna odsłona tytułu seriri. Nic tylko grać.



MOJE 3 GR

Kotlet HD

[illegible]

Q:eng: 7

BETA WERDYKT Uitgeverij

8 7 7 8
Naby powiatka z turyzmu, ale za to w rownej spiesz
Naby powiatka z turyzmu, ale za to w rownej spiesz

PLUSY	MINUSY
głębokość	▼ mało znany
tytuł	▼ bezużyteczna postać
skłonność do wygadania	

8

Proceedings

ROG RACER 7

» Zawsze, gdy zabieram się za pisanie recenzji nowej odsłony kół - nie wiem, co wyukać. W mojej kolumnie było się miło mylić o wspólnym mianowniku: to już było. W przypadku RR7 na PS3 owa uczucie występuje ze zdwojoną siłą, bowiem jest czymś, co można określić mianem ramiola's RR6 z X360.

Na szczęście Namco stało na wysokości zadania i dokleiło kilka bajdów, które stającą o wyjątkowość RR7. Nie ma nowy o kalce, bezczystym porcie. Po pierwsze, można rozkoszować się nowymi trasami. Wśród 22 miejscówek można znaleźć kilka perełek, np. Lost Ruins - świetna, szybka trasa wśród masywnych ruin, z zalegającą zielenią. Po drugie, dodano nowe nitro, teraz z 360 oraz PS3, można ustawić tak, aby pasek nie był podzielony na sekcje, w co to tym idzie - w pewnym momencie odpada mega-super-hiper-duper dopalacz, dzięki któremu zjeżdża się niefat. Po trzecie, wprowadzono tunel powietrzny (slipstream), dzięki niemu efekty przypięcia, ale i wymuszający strategiczne jorcie: kolejni niedrogom na oponie potwalak korzystać z tego dobrodziejstwa lub tłuczyć, w zależności od sytuacji. Wreszcie, fary można tuningować: dopić częściowo (silnik, spójniki, zderzaki, maski, opony, nakładki...) i zdobywamy w trybie kariery, a także zmieniać specyfikację - np. wds z kategorii miedź zdefiniować tak, aby driftował naczyn dynamic lub normal. Warto odnotować ponadto obecność „wtyczek” - każdy



Skala 1:1

Trzynastolecie jest dla nas jak z blizną. Dobra pamiętam, kiedy pierwszy raz zagrałem w wersję demo Ridge Racer (pomylił, że niekiedy z czołgi, których nie ramie mały wtedy z 2-3 lata, albo i mniej - dziadek jestem). W 1993 roku Namco bez wątpienia zarządziło, że w 1994 roku, wydając port na PS2-a, firma zmieniła odcień wydźwięku na komodach. Premiera wersji na automaty była połączone z kompnią reklamową - do dyspozycji graczy oddano specjalne maszyny nazywane „Full Scale”, w których można było zasiąść w replie samochodu Euro Racer i rozkoszować się 5-miowym ekranem



Szkoda było do tego stopnia realizm, że przekierowanie „Włucha” w stację opalania grę Automat! (ten znajduje się tylko w kilku miejscach na świecie, m.in. w Baccaratie i Las Vegas) [tłum.]

Samochód można wyposażyć w jedyne ekstra bajki, np. rozszerzony model-efekt. W przypadku RR7 będzie udostępnić w 5-miowym dodatku. Główny tryb zabawy to Ridge State Grand Prix. Do zaliczenia czasu na czasie ponad 140 wyścigów (co najmniej 20 godzin jazdy). Zaliczając poszczególne wyzwania zdobywa „punkty drzew” (druki powoli) - w świecie oraz online. Ścieżka drogi, maszyny Sony może po raz pierwszy poszczepić się możliwość zabawy online - w tym przypadku jednocześnie może się ścigać aż 14 wariantów, lecz kilka tras obsługują „zaawans” 8 graczy. Nie ma lagów, animacje nie dropują, można określić wiele zasad (np. „Jedynymi karami bez upgrade bier” - jest grzywna)

Oprawa graficzna wypadła bardzo, bardzo solidnie. Generalnie nie rozumiem, jak Namco to robi, że na launchera wyszła z konsoli więcej, niż może doświadczyć przez całe jej „życie”. Wyniesienie animacji, dźwięk jak żyła tekstury, tu i ówdzie piękne efekty dźwiękowe, spora polica terenu. Ogromna szatańskie wielowidze, neony, bajery a le startujący samolot czy bujający się nad trasą helikopter, animacje



wyświetlone na teleblich. Bawe City był system. Swojego czasu oglądałem w Nocie zdjęcie porównujące obie wersje. Autor wyraźnie sugerował, że wersja na PS3 wygląda gorzej, jednak teraz wiem, że to robota Steve'ego Wondra. Bez dwóch zdań - lepiej wygląda wersja na PS3! Cud lepsze tekstury, bardziej „żyłkowaty” obraz, mniej odciążony ekran, więcej bump-mappingu i wszelkich refleksów oraz odbić... Nie ma dyscypli. A na dodatkowy tryb 1000%. Jedyne zmiany zostały trochę skłopotowane - ten, nadal przywyknął wspaniałe beaty, musi zostawić doskonałe podłoża na kanały, lecz kawalcem brakuje tego powieru i charyzmy, jak w przypadku RR6. RR7 nie pokazuje mocy „chłabika”, nie ma porównania cienia wątpliwości - spręż! Jest mocny i wkrótce da radę. Tytułem ciekawostki wspomnę, że dzięki specj listom czas jednego wyścigu zmniejsza się o ok. 20-30 s! 6-10 sekund. Ahu, spłis screen bez zarzutów - miodzik, nie to, co RR3-ji!



» I to się nazywa „ogolić z tyłu”. Tuning, tunel powietrzny i inne bajki sprawiają, że seria się rozbiega. Nowością tyłowa rozkosz!

Jestem niernormalny. Biegnę odpałem RR - od konsoli nie mogę się oderwać. PSX, PS2, PS3, X360, a teraz jeszcze PS3 - walczą dźwięki. Namco zażądała odina kupony, a ja to tyłom, pocztując zwiędłemu plomę Roku Nagusa. Wskazuje dźwięk bawidmo, że to seria jest wielka. RR7 dawałem przez przymus niezależną produkcję - nie pod kątem frakcji, który grill w RR6, lecz przede wszystkim tych, co to dostali RR5 na launchu PS2 i nie doczekali się sequela na tej platformie. Połączam, ojej! ☺

WERDYKT HNb

8

Serwis klawiszy nasz, nasz poddawany graficznie wyścigiem RR6 na X360 - spójro nasz mentorzyrph

PLUSY MINUSY

nowa polityka 1 z 1000 1000

wyścigiem 1000 1000

NAJLEPSZE WYSCIGI NAJLEPSZE WYSCIGI

1000 1000

1000 1000

1000 1000

8

1000 1000

1000 1000

1000 1000

1000 1000

1000 1000

1000 1000

WINTER 2007

RTL GAMES

Kiedy chciałbyś co roku igrzyska? Olimpijski znicz, medale, medal zwycięzców i narciarstwo na sędziów przegranych - tego nigdy za wiele. Z podobnego założenia wyszedł wydawca RTL Winter Games 2007, wydając złączywszy sportów zimowych niespełna rok po zakończeniu ostatniej olimpiady. Zarum jednak występuje między bieżni i skiszarów przez nich element, spójność obiektywna, co owa składanka ze sobą przynosi.



7 olimpijskich dyscyplin - narciarstwo alpejskie, sędziów narciarstwa, łyżwiarstwo szybkie, biathlon, saneczkarstwo i curling. Plus kilka odmian, m.in. w przypadku narciarstwa mamy slalom gigant i zjazd, sędziów bieżni są na 2 skoczniach, łyżwiarstwo na różnych dystansach, a dla nby więcej. Co mi się spodobało, to techniczny charakter konkurencji zamiast masłachy znanej z innych wirtualnych olimpiad. Skoki i biathlon przypominają konkurencje stanowiące sedno rzeczywistych igrzysk - co ciekawe, w przypadku tej pierwszej dyscypliny mamy zaskakujące pomyślnie animacje, a dopóki pierwotnie opanowaliśmy reguły są nawet ciekawie. W narciarstwie alpejskim rzecz polega na mijaniu bramek, Saneczkarstwo i biathlon są do siebie podobne - po rozpoczęciu się w kierunku do przodu (a w przypadku sanku - po jazdzie) musimy unajętnie

lawrować w rytmie, by nie tracić przedkości i nie odczasz się o bandy łyżwiarstwo opiera się na timingu i rytmicznym wskazaniu przycisków przy zmniejszającym się tempie. Wreszcie curling (jedna z moich ulubionych zimowych dyscyplin - nie śmieję się, serio), polegający na umieszczeniu kamieni jak najbliżej centralnego punktu okręgu. Konkurencje możemy rozgrywać albo osobno, albo w formie igrzysk (razem w multi, do 4 graczy), albo w czymś nazywanym Campaign, choć trójstronnie byłoby nazwa Challenge. To bowiem wykonujemy szereg misji na kilku poziomach trudności - m.in. zbieramy skrzynki 100 monet w trakcie narciarskiego zjazdu, czy też musimy perfekcyjnie wystartować w biathlonie.



4) Biathlon w FPP. Nożem konyżujemy zwiastka góry i odpędzamy się do najwyższych przedkości

4) Bob Mierzi i Adam Mierzi? Tak. Dopełnił Ederne Arie nie wzięliśmy za sporty zimowe - nie ma to być na Konyż

Zasady poszczególnych dyscyplin są tak umiarkowane, że aż niesamowite. Tolerancja omyłek w biathlonie i narciarstwie to pułki przy zastawianiu punktacji w curlingu - w rzeczywistości mało komplikowanej, tymczasem developer wrzucał tu nakładanie punktów. Że tak powiem, z 0-99. Czerpiemy wzięcia medali staniw się hitem kadej z przyciskami i pionem - nie dość, że hymn jest grany dla każdego zawodnika na jawie, to jeszcze zamieszta stac skądosiw pojeżdżać wagaż flagi na macie, głosząc skądosiw do góry i wymachując przesłaniami. Wykonanie pozostawia sporo do życzenia, choć jest wyraźnie lepiej niż w Biathlon i Ski Jumping - animacja jest płynna, a zawodnicy - nie no, zawodnicy nadal wypadają katastrofalnie. Winter Games broni się dość słodczymi dyscyplinami i możliwością gry dla osób - i właśnie z takim założeniem warto ten tytuł sprawdzić.

WERDYKT Kanał

6 5 4 3 2 1

Mam nadzieję, że to nie będzie Ci gotzetrzina

PLUSY	MINUSY	WARTOŚĆ
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój

SKI JUMPING 2007

Ten symulator skoków narciarskich nie zmienił się od ostatniej edycji. Już chcieliśmy napisać, że zakuliszowano życie zawodników. Buhaha! Lubię skoczkiw w RTL Ski Jumping 2007 otwierają Michał Pyntenberg, Wojtek Kułot, Maciejewski Matekowi i Krzysztof Anioła - jeśli ktoś interesuje się polskim sportem, w mój wykładzie, że developerzy "pozyczyli" nazwiska od polskich trenerów, posmemając tylko imię i nazwisko. Główny tryb to oczywiście rozbiadowania kamery, gdzie kierujemy pozycjami naszego zawodnika lub



wokujemy się w rolę trenera kadry, sprawując opiekę nad kilkoma skoczkami. Niezwykłe wzmory jest ciekawie ekonomiczne. Pieniężne zarządki osiągać dobre wyniki w zawodach (pozycywnie mienionorównowych), ale o to będzie

z początku trudno. Z pomocą przychodzi widziw w dwie wady i skoki (ale nie tylko) - znajomość tytułowe poziomów. Właśnie okada się zaskakującego pomocnika lub zabawa "a buta". Księg inwestujemy w nowy sprzęt (narty, kombinazony, rakietki, maski), trenera, dzięki któremu zwyciężyc będą nam narty atrybuty pod czas treningu, i apasjącego od śmierci (narty możemy też smarować sam). Dodana dobrze o skoki (a najlepiej dwóch, co by polskie) tradycji stało się zadość jest z początku bardzo trudne. Trzymamie



4) Ten tu i tu (z prawej) obrazek balona naszego skoczka. A nieczaj - brak balonu.

BIATHLON 2007

Ekpa stojąca za RTL Biathlon 2007 to mistrzowie developingu i programistycznego ciekawości. Wykorzystując fakt, że dyscyplina to niszowa i mało kto zna czołowych zawodników (również z Polski, Tomasz Sikora czy Magdalena Gwóźdź), podarowała sobie licencję, dzięki czemu nie musimy ogładać w grze biathlonistów z prawdziwych narciarstwa. Z drugiej jednak strony ekipa wzięła pod uwagę, że biathlon skocia się z dwóch części - biegu i strzelania. I wyobraź sobie, że oba te elementy się tu znalazły! Biathlon jest kilka (do po co więcej, wszędzie przecież bieg i skoki), nie pod górki, raz z niesz, ni i strzelanie. Tu sprytnie z 49 Games pozwalają na moment wstrzymać oddech, żeby celownik nie był tak rozdygotany - przynajmniej w teorii, bo rozdygotany jest cały czas (za podla dostajemy kary czasowe). Praktyczny developer, ruszył A! Już szczerzy ciekawości jest tutaj, gdzie tak naprawdę tutorialu nie ma, ha! Po prostu pokonyjemy trasę, bez żadnych wskazówek ze strony gry.

Przemysłane są także wzmianki tryb gry. To znaczy jeden. Bo jest tak beznadziejny, że na inne nawet nikt by nie spojrział - go co więc trudzić się

wzmacniać je do menu? Tym sposobem mamy kariere, czyli sposób wyślęgo, podbijanie statystyk i tyle. Żadnego smarowania nart, zatrudniania trenera, czy choćby quizu, jak w Ski Jumping. Samo bieganie na nartach jest nawet przyjemne - trzeba utrzymać wśladźki w białym polu, by nie tracić stopy, ewentualnie przygotować, ale wówczas wytrzymałość nam spada. Trzeba więc rozsądnie zaplanować wysiłek, ale to puco



biathlonu na skoczni, w łodzie i po wyślęgowaniu, nadciągają i puszczają w odpowiednim momencie X. By wrzyc z przęgu, rozkiecań nart w W, zawsze ich wyślęgo ledwoś - W, zawsze trochę czasu w trybie treningu, by w wszystkie opadów. Należy braki widziw na fregie przedwzrostowych repliach, przynajmniej jest ten statystyczny ukazujący, który element naszego skoku wymaga dopracowania. Zabawa jest sympatyczna, można pomimo linyjczy muzyki, długich loadingów, powtarzalności, kłopotliwej animacji, brzydotnych celników, brytyjskich komentarzy (tak, śmiecie dobrać specjalistów). Jeśli mądrzejnie szednie w szufladzie rozłożoną edycję, bogactwa nie będzie Ci gotzetrzina.

WERDYKT Kanał

5 4 3 2 1

Średnio przynosi wzmianki skoczkiw narciarskich.

PLUSY	MINUSY	WARTOŚĆ
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój

nam brzośniejroja masy i brak informacji o okładkach tras. Nieładnie, ale nie! Ale może nikt nie zauważy, bo grę jest przydatka, a narciarstwo nieładnie. Rozwój (tak, śmiecie dobrać specjalistów). Jeśli mądrzejnie szednie w szufladzie rozłożoną edycję, bogactwa nie będzie Ci gotzetrzina.

WERDYKT Kanał

5 4 3 2 1

Najwyższy biathlon na PS2

PLUSY	MINUSY	WARTOŚĆ
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój
Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój	Wieloletni rozwój

•GBA •PSP •DUAL SCREEN •N-GAGE •INNE

granie na małym ekranie!



W tym miejscu to ja, Piotr Figa, zwracam się do Siostry nie bawij się kłopotami DZ... Chciałbym opisać ci pewne odkrywe nowości, a tym razem to ja tego bym, za dzięki informacji dostarczonej w wyprawy spisy. Często byś, za Siostrę przesyłała jakbyś przesyłała nowe wersje PSP. Nie czas na to, zdecydowanie. Co prawda w tym spróby pokazać, iż to sądzę na jego handlowe, ale nie uprzedzę, jak to być będzie, bardzo mocno (jako tak dalszych) grze nie mogę się dziwić. Grzesi, że za 10 dniś zaważa jak odbiorów, bowiem "nielepiej" ja na niego, na tymże spisy, że... przepraszam, dać ci dać wędzono grze Gracy (nieżnaż Konwolska, który założyła na punkcie takiego Anno 1702, za to widziałem w tym, zalechanych w tymże tymże piewców). Z mnież bezci - wreszcie, jak Siostry rozważała ostatnio serwa PSP Connected? Za porroć obrazka z Projekt Gotham Racing 3 (zrozumiałem - twój kłopoty z MicroSoft), podobnież jako Chm - Turek, jak to mówią w ser - PWNOSiEty / KLM/

DIDDY KONG RACING DS



Ⓢ Dział samodzielnego kontrolowania może też charakteryzować się spora bezpieczeństwa podurządowi oraz znacząco normalny dozwol.



Gdy Diddy Kong Racing wkładał się na N64, graliśmy z zachętą (tyk nad kasetą grę) Ram w tamtym okresie. Było nad czym - było to wkrótce jedno z pierwszych tego typu wydawnictw oferujących w pełni trywymiarowe środowisko i szereg świetnych rozwiązań. Problem w tym, że od tego czasu minęło 10 lat, a przez ten czas konkurencja nie przetrwała.

Ład od pierwszizj dźwięki gra przypominie platformowemu. Menu wyprawy pozwala na spora wypraw, po której możemy się poruszać za pomocą jednego z trzech pojazdów - gokarta, poduszkiwieca lub samolotu. Pomysł przedziwny, szczególnie, że wyprawy kilka sekund, a nasz przeciwnik, guru i trener w jednej postaci - młodsze Dżin na łatwym poziomie - co nasz podkazuje nowe zadanie. Musimy np. w minutę zdziwnych wszystkich pochodnie umieszczone w jakimś tam figurze? Nie są to zadania walące za wyjątkiem, ale są już spore wyzwania. Zwrócić to właśnie stworzenie (i jego kreacja podkazuje wypływać spowrotem z tej doskonałości) sprawia, że spośród wszystkich planów szybko staje się najlepszy. Pojajmy się zbyt mało zwrotnie, zbyt wolno do takich zabiegów

LONG
DS

Wyścigi przypominają rymy tego typu: gry z kółkami gąsienki, Crash Team Racing na konsolę. Przypadają się tylko wyścigi handlowe: by GBC, który – ciekawie – nie ze swojej woli – spadł na gorącą pozycję, miał większą (i.e. japońską) szansę na odrobienie strat. Dopadają już mniej atrakcyjne rzyzyko konkurencji: nie zmieniła tego nawet możliwość łatwego nagrania i rozpowszechnienia startu wyścigu – zamiast tradycyjnie dodawać gry w topowych rodzinach, znowu, nagle, przychodzi podniecać ekran i słuchać z całej siły.



pojawiając się na trasie przeszkadzają albo wręcz sterować - rysując na wyświetlaku na dolnym ekranie mapę tor jazdy (trasy z tego zadania - autorzy mogli sobie darować udziwnienie gry na siły). Długo bawiłem się polowaniem na balony - bohater leci na latającym dysku, a my staramy się znaleźć i przeklić je wszystkie. Podczas wyliczów warto też pamiętać o monetach. Wzajemnie czy później konieczne będzie natrątno zakupić ciekawych iść iść, bowiem bez tego nie dopalimy polaków (tuning pełną garb).

Ona oferuje rozbudowany multiplayer - nawet osiem osób może się bawić tylko przy jednym karcie. Nie ma przy tym ograniczeń związanych choćby z Mario Kart. Jest również tryb online, niestety bez możliwości komunikowania się w głosach i szybko.

Gra jest dobra, nawet bardzo dobra. Jednak oczekiwalem więcej. Przez ostatnie 10 lat standardy nieco się zmieniły, nie da się tego zamaskować przez walekanie o białą stylizację gdzie tylko się da. Co nie zmienia, że niektóre z tego zrozumieli - niektóre dodają np. wspomniane przekładanie boków są bardzo straszne. Za to reszta



autorzy mogli sobie
 darować i jeszcze
 jedno - Diddy
 Kong. Nieraz jest
 jego przeznaczenie
 dla młodszych Gaczy.
 Starszych zapewne odro-
 intywności, a taniec przewo-
 zu zniechęca zmiany. Jesteśmy
 młodym posiadaczem
 CG-a nie będzie lo-
 przyszkadzało. 11 lipca



przysięgę, łączę po z
gory żółtym tarcze
i szczerze w Panier

DS **WERDYKT**
RAJE WYŚLGI

   **7+**

 miedzy
Uczniowska

 rzedne starych
stylu

 z b. smacz
smacz i mi

Jak na wyścigi gna już bardzo rozbudowana
Każdy świat składa się z kilku pojedynczych wyścigów
mistrzostw i z trzech start z bossiem. Ostatnie wyma-
używa stylusa, musimy np. za jego pomocą niszczyc

pięta DS

• **Kaliny w po Caka Moni** pariem ról: absolutoria, kolonialna, popieranie z PC i komercyjny będzie znowu: Dniem Book Izolacja polega na zbudowaniu kolonialnych klientów - wykazujemy im stół, podjęcie mowa, przyznajemy znowu, w przynajmniej powiek, przynajmniej osłonię i przynajmniej zapole woz z napiskami, które wywołuje zalezy od znowu klientów. Era ukończy się na PSP i OS znowu Izolacja w rozpi (OS) Izolacja



W tym wydaniu komercyjnego podsumowania sprzedaży handlowców (ubijak lit wall DS-a, bowiem Samy nie chcieli się tak chętnie ograżać) ni dwie sublimacja - po 10 milionów DS ów sprzedanych (je nie tylko dekaracyjnych do sklepów) w USA oraz w Europie (w Japonii

podróża są 14,4 mln ludzi, czyli 9% populacji. Jest to zatem najlepiej sprzedający się komiks na naszym kontynencie, w samym grudniu kupiło go w neci 1,7 mln Georczy (tutaj).

• Młode znany team inżynierski przeżył dla Ameryki nieoczywistą strategię Time Alca. Jej okno dzieł się będzie w 9 różnych okładkach, począwszy od ery kolegiencyjnych maszyn Leonardo da Vinci, przez apokalipsę dwupiętrowców i współczesność, aż po tryb kosmicznych myśliwów radem ze Starfaksa. Wyszło to znowu pamiągę wynalazcy, który w 1914 stworzył walizkę czasu. W razie katastrofy będzie to pomoc



Drogoci! Jedynie podzielić wielki z bronią swoboda będzie wykaza. Głównie na szczytach przetrwać się święta, w ruchu jest nasza garść - obywateli pojawiają się nowe z polską, a niejednokrotnie z wolnością. Na szczytach de przemyśle pozostało kilka młodszych, developer nie czas na wysławianie konieczności (kilku)

[illegible]

METAL GEAR SOLID

PORTABLE OPS



Zwieszeni w podzi między cudownym MG34 Snake Eater a dyktando męczącym głodem na horyzoncie MG34? Głód nie Puzica, wręcz przeciwnie: tożsamość sobie między. Po dwóch bardzo udanych, ale stonowanych i kłopotliwych seriach Acetech, Konami postanowiło odświeżyć przenośną konsolę Sony engagem z głównego nurtu. I powiem szczerze, że obawiam się tego. Znamy. Nie z powodu ewentualnej słabości, bo Konami Productions nie zwykło wypuszczać niedopracowanych i odstających od normy (bardzo wysoko).



produktów. Moje wątpliwości dotyczą „pomysłowości”: którą to funkcję będzie zapożyczał młody geniusz Portable Ops. Miałoby się bowiem przypomnieć Snake'a Eatera z główną trylogią oraz „czwórki”, pokazać co słodziło Błg Bosse do wystąpienia przeciwko szczytnemu stworzeniu Outer Heaven. Podobno ma się dokonać rekonstrukcja mitycznej największego żołnierza „XX wieku” w MG34. Portable Ops tymczasem jawiło się jako próba doskonałego pokazania przejaśnie na ciemną stronę mocy.

Obawy okazały się bezpodstawne. MPO nie jest ani dołowny, ani nie okazuje łaski po głowie, karmiąc brzośmami. Zaskoczyło mnie zwłaszcza to, że gra - będąca interaktem, czyli historią umieszczoną pomiędzy dwiema kompletnymi fabułami - w niewielu miejscach odnosi się do Snake'a Eatera. Owszem, kontynuacja głównego wątku, czego z nich relaterujemy w niewątpliwym i zaskakującym apogee, ale przede wszystkim czasu nowa fabuła na kolejne części ewol. Idzie powtórzyć Outer Heaven, mini pakietem tajemników, żyłoby w obliczu Portable Ops nowy sens. Widzimy, jak rodzica się charyzma Błg Bossa, jak zdobywał szalonego żołnierza, obserwujemy ciąg dalszy jego walki z samym sobą, rozważa między kłopotami i przytępieniem a romansu z dziewczyną do kina. Wtedy porwał go wycieczkę do rekonstrukcji. Swojąkuz trzyma poziom - choć rodziców nie powoli, kolejne godziny (z ostatnią serią w szczególności) pokazując, że to nadal efekty dotyka MG34. Choć nie da się ukryć, że rozważa nieco mniejsze emocje w grającym z głosem nowego sposobu przemawiania. Teu-ty. Zaświatłom ciekaw na ekranie gry, masy tu

bowiem szkielet autorstwa Auttaya Woods, idącego Rustrace w ostatek siedzieli się na epizywny w PEF13 MG34. Digital Graphic Novel. Ciekawym zabiegiem jest połączenie (w roli Snake'a oczywiście) z dubbingiem David „What are you talking about?” Heyne!, co w praktyce sprawdza się doskonale, gdyż wiersz poczynił sobie nie są słodczymi - wiele słownictwa jest ruchomych, a kłóci zmieniając się w dynamiczny sposób. Ciekawym miejscami wręcz bacznie w swej karykaturalności kreacja Woods, która nie co rektorym nie podobają, zwłaszcza z racji za mierzonymi okazami. Głębokość jest bardzo dokładna, podczas gdy inne to czarno-białe, jakby niedokończona projekcja. Choć zdecydowanie bardziej trafiają do mnie kłopotliwe out sceny, które znacząco ze sobą większy przekaz emocjonalny, przerywniki w MPO traktują jako syntetyczne - i i piękny przy tym - odstęp.

Autorzy świetnie wybrnęli z miedzi przesłania mechanizmów engimera na PSP. Jako że analogowy grzybek nie jest najbardziej precyzyjnym rozwiązaniem na świecie, tu w tryb składają się przedchodzący po wólcie. Jedyne! Niektóre sprząda się ektolizing bli, skądby jednakże do nieustannie kamery, która z kolei opatuje przykrykami i zerkaniem. Kilka minut treningu w specjalności wyścigu, by poczuć się jak nie starych filmików. Dobrze funkcjonuje QOC, nie ma problemów z używaniem broń, słowny - mamy do czynienia z pełnowartościową grą.

Piekna kreacja

Autorom komiksowych kłód tworzących przemyślnie w MGS Portable Ops jest Australijczyk Ashley Wood. Pełni ma na konio gracie dla największych wydawnictw na świecie - po latach szlifowania warsztatu w Wielkiej Brytanii trafił do Mervisa, potem do DC Image, a kilka czasu temu do IDW Publishing. Światowi m.in. „Judge Dredd”, „Spawn”, był również autorem scenariuszy i rysunków jego drugiego „Złotego” jego niemierny styl spodobal się Konami, które zatrudniło go do prac nad komiksową wersją pierwszej części Metal Gear Solid. Wydawnictwo spotkało się z ciepłym przyjęciem, co skłoniło firmę do rozpoczęcia prac nad MGS Digital Novel, interaktywnym komiksem przedstawiającym wydarzenia na Shadow Moses. Za obrazki dwójki artystów Wood i MPO jest nieustannie przedzielany jego rozprawy z historiami wyścigu, z którą zdecydowanie wyjątk się wyszczę - obie strony rząd rzeź (nie ma) Snake'a! □ (Jacek)



W Metal Gear Solid Portable Ops gra jest bardzo ciekawa, ale nie jest to gra, która może być dla Ciebie interesująca. W Metal Gear Solid Portable Ops gra jest bardzo ciekawa, ale nie jest to gra, która może być dla Ciebie interesująca.

serii i nie ma mowy o handlowych kompromisach, które w przypadku wielu gier przenośowych na PSP były słabością. Oczywiście konsekwentnie „zastrzeżona” za pięćdziesiąt, tak jak w MG34: Subalternos. Zmieniła się natomiast struktura gry. Zamiast jednej, spójnej przygody, mamy tu do czynienia z krótkimi, kilkunastominutowymi rozdziałami. Rozważając logicznie zwężony na spójnyh rozdziałach, jednak jestem nieco zaskoczony problem i subiektywniejsze zadanie. Powyżej San Hieronymo w Ameryce Południowej, gdzie rozgrywa się akcja, jest powoli na kłopotliwiej, w których przychodził nam dalsze. Wykazał jednak poinga na dotarciu do określonego celu, choć zdarzają się też takie pogłębie na wysławianiu jakości obiektu czy przesławianiu pewnego objęcia. Lokacje nie są zbyt rozległe i na samym miejscu pojawiają się na przykład drogi od punktu A do punktu B można przechodzić „na hura”, błądząc i nie przejmując się alarmami. Inteligencja strażników została zmniejszona, co było dziwne. Kilka ciał komponentów pozostawiających kłopot nie robi na nich wrażenia - pochodzi, powieć, po czym czas sienneu dobiegnięcia i końca, a oni wrócić do swoich zadań jak gdyby nigdy nie. Różnił masztu bardzo schematycznie, więc jeśli masz również podobne doświadczenia z nimi jest schematycznie. A to zmniejsza od dawna bojętki serii - pozostałe między niedzieli, że w MG34 nie będzie już po niej śladu.

Znakomitym rozprawy MPO i elementami w znacznej mierze kłopotliwym zabawkę z tą odosobnioną serią jest w rzeczywistości Johnnie i Mervinowie na podziemiu. Tak, śmiecie nie jest już straszny na polu walki na samym skraju. Odkazującą bądź uciążliwym straszką, po czym tajemny jego ciału do ciężkiej straszką w miejscu rozpoczęcia zadania. Po pierwszym czasie porażenia nie do nas przychodzi i oddał możemy korzystać z jego usług. Wszelkich zmian dokonujemy w specjalnym menu między rozdziałami. Niezmiernie przyswaje określone zdolności - można między innymi dobrać w danego boku, ale również dobrze może nadawać się na szpiega, szkodnika lub medyka. Umieszczenie go w jednej z tych grup nieświe ze sobą szereg konsekwencji. Naukowy urządzenie nową broń, armię, oraz inne urządzenia, które są między innymi oraz tymczasem. Rozdział z tego wykorzystany w danej lokacji, po pierwszym czasie otrzymamy informacje np. o znajdujących się w danym miejscu przedmiotach. To, jak bardzo produktywnie będzie dane grup, zależy od umiejętności poszczególnych jej członków.





opracowany schemat (z oznaczenia słownika, S jest najwyższą możliwą). Analogicznie z każdą inną umiejętnością - strzelaniem z pistoletu, karabinu maszynowego, broni ciężkiej, umiarkowanie używaniem granatów, pułapki itd. A na tym nie koniec: są też skille specjalne - umiarkowanie w naszym terenie żołnierza z kłosa Survivor sprawi, że mapa lokalną będzie bardziej szczegółowa. Deliveryman będzie mógł wyjechać zaleczone przedmioty bezpośrednio do bazy (nie możemy posiadać więcej niż 4 gadżetów), Scout potrafi strzelać się krytyczną nitry, a Arnie jest niezawodny w biegu. Na wyłożeniu mapy Złoty Szkielet Snieka wraz z tranza ponocnikami. Przegląd między innymi możemy się zorientować w każdym momencie, ale pod jednym warunkiem - musimy schować gdzieś postać, którą aktualnie sterujemy. A czy jest lepsza kryjówka od atenu kanonowego pociągu? Dzięki temu rozwinęliśmy sobie dowolnie kombinować, a dodatkowo kolejnych strzelców nie musimy już porządkiem do ciężarów (po tym uciążliwym, ale potrzebnie delikwenta obok kartonu i mokradła ukrywamy w nim kolekcję, by przetrwać go do bazy. Pamiętajcie, jako ktoś inny niż Snieka nie swoje plasy i miny - na pewno przyjdzie się feld. Iż wielu przeciwników potrafią nas jak swego (co symbolizuje własność karabinowa w lewym górnym rogu ekranu, choć często z niewiadomych powodów zostawiamy rozpoznani), z drugiej jednak strony poczyniali w standardowy sposób rekurs nie są jakkolwiek szczególnie utalentowani jeśli chodzi o korzystanie z broni czy GGC.



W MGS2 zamiast trybu trybów - widać w grze dość ładnie. Zdjęcia z gry Metal Gear Solid 2.



urtek, bo nie należy się być potężnie, gdy można odpowiedzieć kumpelom, że „Jego wieloletnia wyprawa została zniszczona w wypadku”.

Zabawa w rekrutowanie wojaków stanowiła platformę do zwrócenia się z innymi Gacem. Poza umiarkowanymi trybami Ad Hoc (tutaj również opcje Game Sharing, dzięki której można łączyć pojedynczo i kumplem nie jednym egzemplarzu gry, mamy też zintegrowane online. Tu już trzeba przewidzieć pewne umiejętności, bo doświadczeni zawodnicy nie zostawiać Ci trudni przy nadrobieniu błędów. Wskazywanie, jego drugą stronę odnieść czy CTF, a dodatkowo decydujemy, czy gramy towarzysko, czy na serio - w tym drugim wariancie stawka jest wystawiona przez nas żołnierzy. W przypadku porażki tracimy go nie zawsze, zwycięstwo pozwala nam zdobywać więcej rywalizacji. A co ubiera się stąd bardziej niż odrobina hazardu? Ciągawym doświadczeniem jest Cyber-Survival - odpowiednio dobrana i wyposażona ekipa wyrzuca w Świat, a po jakimś czasie otrzymujemy rezultaty symulacyjnych pojedynków, w których możemy na minutki zaimagować umiarkowanie żołnierzy obu stron. To zresztą kolejny sposób na zaspokojenie naszych szeregów rekrutami.



W MGS2 zamiast trybu trybów - widać w grze dość ładnie. Zdjęcia z gry Metal Gear Solid 2.



W kwestii wizualnej MPO prezentuje poziom niewiele gorszy od singielów na PS2. Choć doskonałą nie pewna doświadczeń - mam tu na myśli tekstury odcieniami, przykrywając animacje gdy na ekranie dzieje się zbyt wiele, a także brak krwi. Z drugiej jednak strony szczególnie wykonane portali i bardzo dobre widoczność rekompensują te feler. Braku Henry'ego Gregorcia-Williamsa nie było plac w nocy, „muskiet” nie wychłodził, bowiem Natcho Hideo i Akira Hondo zadali o zachowanie charakterystycznych brzmień przygrywania w ścieżkach. A parę Nekane Farrow, wokalistka śpiewająca ferytycznie „Calling To The Night”, towarzyszy mi każdego ranka po włączeniu komputera. O dubbingu pisałem wcześniej, dodam więc jedynie, że niestety nie obejmuje on wszystkich kwestii, a jedynie te podczas konfliktowych scenek. Co i tak stanowił łepk szerszą po tym, jak voice acting zabrakło w obu Asidach.

Strasznie podobie mi się to, że MPO nie może podsumować banalnym hasłem „MGS przeniesiony na PGP”. Bo nie doświadczyłem remake'u, wersji Deluxe, Gold, 1.01 czy jakkolwiek byśmy określili prób dwukrotnego zmieniłem na tym samym produkcie. Kolejne Produkcje zaszczytowało nam pełnowartościowy tytuł, obalając mit, że nie, handlowe nie można zrobić dobrej awerski. Nie ustąpiło się przy tym drobnych błędów, ale z drugiej strony wydanie na przenośnik konsoli kolejnej ciekawej serii, które dotąd były tylko poleśniczy stojące, jest porażeniem nie tyle banalnym, że grzeszyłoby go nie doświadczyć. To powróci Snieka w wielkim trybie, że świetną historię w się, wzbojęcą o przenośny motyw rekrutowania żołnierzy. Przełomaj się, jak to jest budować własne Out Heaven... [K] [Kos]

MOJE 3 GR

Rekrutacja węży



Portable Ops to w sumie umiarkowanie porażające odosłone Snieka na PSP, ubrane w nowe szaty. Tektycznie kombinowanie i system kodów mogą dobrze sprawdzić się już w Metal Gear Acid, natomiast technika animowanych kadłubów komuś, szczerze mówiąc, nie przeszkadza. I Digital Graphic Novel (zawieszka wiersz przykrytych na ekranie gry), na to do tego całkiem wiew w rozkładzie, okraszona nowoczesną kamery TRIP z MGS3 S.

Snieka nie drażni już samotnie, on z początku nieważ przypała mi do czasu, jednak w dołach, gdzie grę wstawiam szachownicy (i w meklu, snajper, indyjski odzież się przednim palem i widać się z tym celować rozmawiać i modułowo jako fan wim: powiem wszystkim polecać PSP - to spójny must have [M] [K]

Ocenę: 9



Wąż w kieszeni



Podziel na kategorie i może nieco zbyt proste w założeniach - męska, lekka rozrywka: zabawa, zmiana trybów gry - coś takiego, co nie jest zbyt trudne, ale może być trochę trudne. Wskazywanie, jego drugą stronę odnieść czy CTF, a dodatkowo decydujemy, czy gramy towarzysko, czy na serio - w tym drugim wariancie stawka jest wystawiona przez nas żołnierzy. W przypadku porażki tracimy go nie zawsze, zwycięstwo pozwala nam zdobywać więcej rywalizacji. A co ubiera się stąd bardziej niż odrobina hazardu? Ciągawym doświadczeniem jest Cyber-Survival - odpowiednio dobrana i wyposażona ekipa wyrzuca w Świat, a po jakimś czasie otrzymujemy rezultaty symulacyjnych pojedynków, w których możemy na minutki zaimagować umiarkowanie żołnierzy obu stron. To zresztą kolejny sposób na zaspokojenie naszych szeregów rekrutami.



Wskazywanie, jego drugą stronę odnieść czy CTF, a dodatkowo decydujemy, czy gramy towarzysko, czy na serio - w tym drugim wariancie stawka jest wystawiona przez nas żołnierzy. W przypadku porażki tracimy go nie zawsze, zwycięstwo pozwala nam zdobywać więcej rywalizacji. A co ubiera się stąd bardziej niż odrobina hazardu? Ciągawym doświadczeniem jest Cyber-Survival - odpowiednio dobrana i wyposażona ekipa wyrzuca w Świat, a po jakimś czasie otrzymujemy rezultaty symulacyjnych pojedynków, w których możemy na minutki zaimagować umiarkowanie żołnierzy obu stron. To zresztą kolejny sposób na zaspokojenie naszych szeregów rekrutami.



Ocenę: 9

Ocenę: 9

Ocenę: 9

Ocenę: 9

Ocenę: 9

Ocenę: 9

Ocenę: 9

PSP piguła

► Sprzedaż PSP spadła. W ostatnim kwartale 2006 de sprzedawano 1,76 mln konsoli, czyli o 72% mniej niż rok wcześniej (6,22 mln). Wartość natomiast o 24,2% spadła sprzedaż gier. Słony cennik redukuje wagę przykłądnie do modniarstwa i gotowości z Słaci różnego rodzaju dóbr. W USA na konsole firmy Sony dominują PlayStation 3, przewyższając o ponad dwa razy (poza potężnym PS3), o następnym przeliczeniu na PSP gier z PSone. Ostatnio dołączył do nich kontrybucja minoła z US0 Jaz Moja (z nas Jaz Rider). W Europie całego reszty nie na początku drugiego kwartału. [Jola]

➤ Na tę imprezki wiele zostało od dawna: kłaki, ogłuska, że na PŚF skłania się Ermine! Skryje przy dźwiękach się w Nowym Jorku w

[illegible]

► Mistrz tamtych pól jest o dwóch krótko: Ulfertson, tytuł reżysera Sisyf mo do nie kielipie siepodzielnia - Gmawski Synthesis Film; Dark Moon, SECOM; Ulf Navy Seals Franchise Bion 2 oraz Model of Honor. Nareszcie, dopadła już też nowa wersja kultu CS 1.6, wzbogacenie m.in. o nowe wyposażenie graczy, zmiany do ustalonych poziomów [Dynamis Newbies] oraz nowy tryb gry: misyjne z LocationFree Playmaker. Niektóre wciąż brakuje jednak PlayStation Network oraz PlayStation Store - jest ono dostępne jedynie na komputerach PS3. [Info]

► Wygląda na to, że fani jedyni z acylopych seriali Konczi byli model przeprosić się z PSP - na imitację Sony zrealizować w końcu (Człowiek) Nie będzie to nowy tytuł, lecz remake Dracula 2: Rondo of Blood - gry wydanej wyłącznie w Japonii w 1992 roku na konsoli PS1.



Wzr. Między innymi przyczynił. Sam rozprawy jest spawale
właściwie (mimo) rzetelności, nie w przypadku dwóch ostatnich
Centrum na D-S, nie i tak do trzy trzyna poziom. Pasa tym
jest daga - daga się z 7 podobnymi i 15 podobnymi leżąc.
Podobnie jak w przypadku Ulmowa i S. Głowia, podobnie
szewronu na podobną w 30 i pasciata się znowa leżąc, nie w
gę Gępcie - na flakich widać, ale prawie chłodzi kłami i
ciężkie wzięty przefekci, daga daga wzięty wzięty wzięty
w 30. Pasa wzięty wzięty wzięty wzięty wzięty wzięty
Rande of Bala, a także - użycie - daga daga wzięty
Hagle z Pasa, wzięty - użycie wzięty wzięty wzięty wzięty
Czerwonej Daga z Czerwonej wzięty wzięty wzięty wzięty
Czerwonej. (16-1)

► W kwietniu pojawił się w Europie MGS: Portable Ops. By wynagrodzić nam długie czekanie, Konami wzbogaciła grę o tony dodatków - 12 nowych postaci, nowe mapy (także multiplayer) i mnóstwo takich dodatkowych trybów "Boss Battle". Grażen warta bracka przysłać. [till]

► EA UK pokazała pierwsze obrazy z gry Burnout Dominator. Największą nowością w tej edycji ultrazabijki są orzeźwiające tryby Relax, w których przenieśmy się do spokojniejszego świata, jak łazienie na plażę, tuż obok mijających pojazdów czy rozrywane



z obszaru rzeki Iru, był wieloletni dla 6 gości wstępuje online, powołując na porównywanie słów z języki Greczki. Premiera w 2014 roku 6 marca. (1-1)



Pa nie być pisarzem i wyjąć swoim gnaniem. Wiedząc o tym wszyscy, którzy mieli okazję zapoznać się z kłódką z odsłon tej gry. Czasu na to było sporo, bo pierwsza wersja Sid Meier's Pirates ukazała się już w 1987 roku, a co za tym idzie, Piraci uważani lepszymi majtkami od stworzenia pokładu, tylko tymi wirtualnymi morskimi. Kłódkę zęgiłą po morzach elektronicznej już od 20 lat. Tym razem dobieł do prosiaka czas na FPS

wskazy, kapłan przyjął zupełnie nową rolę, ten środek się już zawodził. Właściciel PSP otrzymał bowiem listy, który w dużym mieście jest szczególnie problematyczny z Xbica, przysłał ich w tej chwili - odosłady, trzeba było podnieść bardziej uwagę. Tyle tylko, że pomimo to w wersji na PSP pojawiły się nowe elementy, to nie jest to wcale wyjątkowo autorom tego, co wyrażają opinie. Konsylii Siostry stała się jej miejsce na znaczenie, ale to znaczenie było, Itak, może przyniesie się jej miejsce na niebieska, piaski, o odosłady w tym momencie, zapochodzi, a starło nawet na zbliżeniu wyjątkowo linowo. Do tego dochodzi sam bóg, zwolna obsługa - menaży są jeszcze bardziej archaizmie planowane, niż nic to - menaży są już linowo



bieżący w tym celu nie ustępuje. Dąży bowiem do pozostania na morzach, walczy w powojennej i wojennej wiośni zarysach z gubernatorami. Będziemy mieć adonitów w każdym porcie, pozostawiamy składowe zbroń i nasz zagarnięty rodzinny. Swoim będziemy robić wszystko co nam możliwe, by założyć zbroje na morzu przewidywać wola morskiego rybaków z przodu Karabów. Główny błąd rokuja takiewicz żali, że adonit skazy się uczuwać rybaków na rzecze adonity, tak by ograniczyć się do tylko i wyłącznie do pływania adonity po portu i nie wychodzić z niego. W tym celu musimy się poruszać, żeby naprzeciw sporym fałszem larym pociągamy się na morze, żebyśmy mogli zjednać i połączyć ich. Jakimś dostaję się do niektórych miast, oraz zjadają straszenie w Morych prowadzący walczyć z przeciwnikami w systemie wojennym rozrzucając rodzinny, wydobyć im polecenia adonity.

Te wszystkie strony pracnego rzemiosła sprawiają, że mimo iż mówimy o ogrzewanym kolebie, to i tak smakuje on naprawdę dobrze - konwencja.



 Dokładnie po przebiegu wariacji na dźwięk kompozycji, PSP otrzymało swój part L. A. Rush - gra to znów, pozwalająca się wysłuchać. W integralnym trybie przypomni, o grze przypomni Madrugada Club, zgodzę się po mediacji i tym samym, pokonanie trasy wyznaczonej przez chęć. Jak tylko dokonasz - zarys tylko od Ciebie. Wzrost, abyś zadowolony w wystręcie po kole i w dodatku powoli się na linii nawiązuje pierwszy mecz. Wzrost chęć się dozwolone, szczyt rampy, zarys na ścieżkach, wskazuje aktywny gniazdo. Po niedługim kole, wysłuchasz odgłosów, jakbyś widział Los Angeles, swobodnie eksplorując miasto. A tak to wcielić!



19 Dwa kłody wprost, dwa kłody w prawo, w lewo i w prawo
kłody dwa kłody kłody

Sid Meiers z Piatas, która zawsze opierała się na mini-giarkach, na PSP sprawdza się doskonale. Także tryb multi me zawodzi, choć pozwala nam tylko na łozenie batali morskich. Niemniej jednak Piraci wciąż pozwalają klimatem i własnie klimat ten tytuł fatuje. Choćby dla



nego warto na chwilę porzucić żywej szczupaka
łódzkiego i wskoczyć na tę łajpę - o ile, rzecz
jaka, średnia opława nie powoduje u nas
choroby morskie. ☐ [ilga]

PSP 2K GAMES
WERDYKT PRZETWÓRZENIA
7

linia	bog	1 min
mini-gry	skrzynki składowe	40 sec

Dopłaty własne i sk chwały

się przedstawiać GTA! Pieknie wybrane słownictwo oraz zgrabne zdania są w miarę (muszę) ogólnie i tużwy, koczować elektryczność i luzu. Pop up i rozkład mierz, ale nie tam szepuł może przyniknąć oko w przeciwnie sławie do drogiej animacji, która często po prostu "wyśladu".

Mistrz jest mocno rozbudowane (Hollywood, Santa Monica, South Bay, South Central, Downtown) i - jak już wspominałem - łatwo zyciem. Po drogach koczują się miła samochodów, skutecznie przeszkadzając w gładkiej jazdzie. Osobowo, SUV w



 Dział XLA gedzi... E po raz ostatni... za miesiąc... grupowa... zmieniły konwencji... wskaz... Należąc... wystawiało... już z Virtual Con... a i Sory zdaje się otre... przynależę... za kwota... usługę... polegać... na... odzwierc... starych... pozycji... Dział... zmieni... nową... formułę... pewnym... korekcion... poddany... też... akcją... ocen... by... porównanie... g... do... o... w... przez... każdą... konw... otw... się... bardziej... m... m... d... Przy okazji... proponuje... mini-konkurs... na... nazwę... tej... odwołują... subskry... -propozycja... przysyłając... jej... losu@psskier.com.pl (Należy...

PRZEGLĄD ZAPOWIEDZI

Usługa rozmarza się, choć nadal więcej ciekawych gier pojawia się w sferze zapowiedzi. Oto lista produkcji, które w najbliższych miesiącach pojawią się na XBLA.

ROOT BEER TAPPER

PRODUCENT: Midway

CENA 400 MP



OCENA

תוספת

DE
DEPARTMENT OF EDUCATION

[illegible]

ASSAULT HEROES

PRODUCENT: Warner

END 100 ME

[illegible]

Aksani Herbes jest jedną z ładniejszych gier na XI. Trójwymiarowe środowisko, pierzaczędne wycieczki i bardzo błijie realizowane misje/dzieł. Zdobyciwawale na plus. Gra idealnie sprawdza się w kooperacji (zwłaszcza że dwójka Grecy nie wówczas do dyspozycji) spękaty atak tagowy). Choć długiela nie zachwyca – z otórkóla można się uporać podczas jednego wieczoru (dość krótkopg). Zwawa można włódó po achievements (wymagające np. uporania się z levelami w czasie krótszym niż 15 minut), to i tyczy na ka, ze autorzy wrócił jeszcze dodatków etapy na Marivelpace. Gra nie naprawde przyleła.

OCENA



OCENA



W Castellan: *Symphony of the Night (Konserw)* - absolutnie niesamowita produkcja z P&W, s. Młoda, w ciemno młnżina typowa na mł XLA. Swego czasu zrewolucjonizowała serię, odwołując się do prostych, hasełkowych pojedynków, następujących po sobie level: Symfonia Nocą jest na tyle legendarny tytułem, że Microsoft wyprzedził go, by jej rozbić przy przekraczaniu 50 MB (granicie dla gier na XLA), co zresztą zdarzyło się momentem za niego, zwłaszcza że Sony w swoim serwisie pozwala na bezpośrednie kupowanie większej objętościowo tytuły

■ **Alien Hovirid (The Behemoth)** - sidszcrolowane gre akcje okazały się wczelniej na odchodzącą włalnie generację korral. Wersja na XLA nie oduyelwie zawierał obalugę HD, nie zabraknie widscreen mode oraz kilku bonusów dołączających samego gameplayu, które pokr co pozostają tajemnicą.

■ **Wonne (Team 17)** - w Robale grał chyba każdy, więc dzięki sobie wyeliminowa, o co tu chodzi? Gra miała ukazać się w lutym, spekulowano, że za 800 Microsoft Points. Zapowiada się piękny powrót do korzeni, byle w multi przez BwD nie leciwoda.1

■ **Pepelbey (Midway)** - kolejni port klasycznej produkcji, tym razem od Midway. Jako chłopczak na rowerze dostarczały ludziom pałery, uważając przy okazji na młodsze czapki się na drodze prześlizgnięte.

■ **3D Ultra Minigolf Adventures (Wersak)** - 36 torów do minigolfa, potrafiące wygrać z przemyśleniami oka - czyli innymi słowami: bawienie pole położone rip - w kosmosie. Ciężarówką jest edytor własnych torów.

■ **Luxor 2 (Hawise Jumbo)** - gra logiczna do zbudowania przypominająca Ziemie, co możemy zobaczyć na screenie. Nawet łódzkiego takie sątko - starożytne budowle i rozległe kłmity

■ Boom! Boom! Rocket! (5A) - czarny koń XL.A sztywny prost Bismar Creation. Nie dołci, za uwielbiamy prost nas, galeńek (kosmiczna strzelanka rytmicznie-muzyczna), to jeszcze od bębni kapitałowej Geometry Wars. Obczone 3D, 10-uwerów skopionowych prost lina Livingston's plus multiplayer dla dwóch osób. Chybażi nastąpi - na screenach wykładu podobnie do "słynnego" Farfale i

■ **Band of Bugs (Ninja Bee)** - gra z miodkiego na XIA getunku, mianowicie strategia, w której opieramy dowództwo nad ekipą insektów. W grze znajdzie się edytor leveli - na własnoręczne stworzenie leveli będziemy mogli zwrócić się z kumplem,

■ **Toy Ware (ZootFly)**
wydaje w stylu Micro Machines, gdzie wspaniałe zabawki
zaczynają się poruszać, gdy włączymy telewizor.

■ Ete: Chowdown (Klei Entertainment) - gra logiczna 2D
(twierdzi design) mieszająca najpowszechniejsze elementy Lemmingów i The Incredible Machine - czyli nie obędzie się bez główkowatej i rafinesy 120 leveli, a do tego nowe „gre w grze” pt. Marsho Marshmallow.

■ **Cyban (Big Hugs)** - wirtualne wersje gry planszowej. Średnio wierzę w sukces przeniesienia planszówek na konsolę, ale jeśli kogoś radzę włożyć haksów w telewizorze, to będzie zaobserwować

Ma tym nie koniec. Do zaatakowania XLA przyczynia się Plara, nie będzie to jednak wersja z niedawnego klasyka, lecz zupełnie nowa produkcja. Obecnie pracuje nad nią 18 osób, a raz że jest tak tajemnicza, że ma nie mieć nawet roboczego tytułu. Prawdopodobnie to propozycja od Zari Soudos, w której zwrócidby 3 osoby i obalony XLA. Wskazano (kamara może posłużyć do operowania Japanki) Ripen). Uliczono maso w temacie Sensible World of Soccer, którego pojawienie się na XLA rozbudziło wieloletniemu Microsoft. I tak do coraz częściej pojawia się pytanie o pojawienie się Double Dragon!

PSX NOT DEAD

LAUNCHOWE KLASYKI

W bieżącym numerze ekies zgadzaliśmy się spora informacji o osobie, która nie była PS3, nie miała też potężniejszego sprzętu, jak większość launch konsoli. PSX miało być PlayStation w wersji "roboczej". Na dobrą sprawę oczekiwania Graczy w 1994 roku były jeszcze większe - przejście w pełen tryb grywalny, kaszka gra, wysoka jakość dźwięku. PSX nie zawiódł - niedostatek bawił nas do 12 lat, a w grę włączyła na konsolę nowej generacji cząstkę pełnymi gęstościami ze spółki, która stanowią o państwie Szacharowa. Przypomnijmy pierwsze z nich... [1] [Loser & Dingo]



kartkowe, szare pudło znalazło w mig 100tyś nabywców. I nie już nie miało być takie samo.

Wielkie Sony do brzojny konceptu tak postawił do wytworzenia, w której do sadziliśmy (czyż, tymże grę) próbując wykonać słuch (czyż, Sony) - spozostawiało się tak wytworzyć i wady. Nie wiem, czy to analiza pisała także do Microsoftu, ale wtedy okazało się prosta. Wiadomo było, że PlayStation będzie sukcesem, ale nie nie powiedzieliśmy 100 mln sprzedanych egzemplarzy. Należy pamiętać, że na kilka dni przed PSX-em na rynku istniał Sega Saturn, który początkowo przewidywał się lepiej. Dopiero szła w Ameryce Polconia i Europie zapewnił Szacharowa dominację na rynku.

Czy cena PS3 była wysoka? Za PSX-a we wrześniu 1994 roku Amerykanie musieli zapłacić 299 dolarów. Przy założeniu inflacji jest to nadal mniej niż za PS3, ale różnica nie była tak duża z ręką. Zaskakujące analogie między launchem PSX-a i PS3 pojawiła się w kampanii reklamowej. W 1995 roku Sony uderzyło z hasłem "Jinno Iwano" ("Jinno" było słowem od "Jidziwego wróżnika", czyli dany premier). Utwór "J" w tym czasie była kaszka. Działal w sloganie "Play Boy" (czyli "J" pisał na czarnej. Na odcie kaszka byłaby dość ekscytacyjna).

Europejczyści dostali pod koniec września jeszcze dwukrotnie kampanie reklamowe, w której niejakie SAUPS (Spółdzielczość Pracowników PlayStation) zorganizowało wiele spotów pokazujących "złoty" następny nowy konsol. W reklamach pojawił się - dlażaj jak kulowy - scenariusz, który symbolizował grę w PlayStation. W tym czasie w spoty miały pierwsze hasła. Niektóre z nich: "Play Boy" (czyli "J" pisał na czarnej. Na odcie kaszka byłaby dość ekscytacyjna).

Reklamowali z szarymieniem dostali także do Polski. Oczywiście nie bezpodstawnie, tylko przez kłopoty i estety. Był to nie pierwszy "kulturalny" kontakt z PSX-em. Jednak, w przeciwieństwie do poprzednich lat, PlayStation miało trafić do Polski w pełni oficjalnie. Prasa o grę w 1994 roku nie miała twierdzić konsolowych nie była. "Play Boy" (czyli "J" pisał na czarnej. Na odcie kaszka byłaby dość ekscytacyjna).

Spekulacje nie były o technikalach czy całej akcie z Nintendo i napędem CD - stylizacja o tym widać było. Skupiamy się na czym innym - co było tak rewolucyjne? Cóż, w 1995 roku miało kilka lat - dla Was grała 3D to dzisiaj standard. Tak, dokładnie "złoty" 2D i widać w Waszocha 2D, ale dla starszych Graczy PSX był wierszem trudnym. Pełna multimediale rozwinęła w tym okresie Amiga już nie była w wielu odczynach. W tym czasie nie było przewidywało nie była. "Play Boy" (czyli "J" pisał na czarnej. Na odcie kaszka byłaby dość ekscytacyjna).

Bez PlayStation nie było grę gęstościowego skoku w historii konsoli, nie byłoby popularny grę widać, nie byłoby PSX Extreme. Konsekwencja powściągliwości na pewno - "złoty" nie było". Właśnie dlatego nie było to nie zostało pominięte" daty 3 grudnia 1994 roku - początku niedokonywanej potęgi PlayStation. [Dingo]

Hidey Hozer



Pierwsze wydanie na PlayStation było konwentem z autem. Młogo więc nie drzewo, ale czas na ekranie przeważał się plaskanie szklę, a Gracz musiał co rusz wykazywać się wielką precyzją. Zasadą rządzą Hidey Hozerem były straszono - miedzieli się na strasze rzucić z dwukrotną magnetyzacji i (później) jak reżyseria dotrnie do ręki. Ponieważ kaszka napierali (dlażaj kaszka) było przegraną w dwukrotności, z tego było nie było. Utwór "J" pisał na czarnej. Na odcie kaszka byłaby dość ekscytacyjna.

Tekken



Tę grę nie trzeba przedstawiać, zna ją bowiem każdy prawdziwy Gracz. Kładę gołoty nie było, tylko merem wielu spłatał w gronie kaszka, ale także powodem przebiegu w szkole, a nawet inspiracją do wytworzenia kaszka (z Kaszka). Pierwszy Turniej Złoty Puchar był oczywiście konwentem z autem. Młogo więc nie drzewo, ale czas na ekranie przeważał się plaskanie szklę, a Gracz musiał co rusz wykazywać się wielką precyzją. Zasadą rządzą Hidey Hozerem były straszono - miedzieli się na strasze rzucić z dwukrotną magnetyzacji i (później) jak reżyseria dotrnie do ręki. Ponieważ kaszka napierali (dlażaj kaszka) było przegraną w dwukrotności, z tego było nie było. Utwór "J" pisał na czarnej. Na odcie kaszka byłaby dość ekscytacyjna.

Ace Combat



Namco ewidentnie nie było grę. Sony, internu nie udało się zaprezentować daty kaszka na premierę Gracza. Ace Combat (Air C) w Europie miał być grę w 1995 roku. W tym czasie nie było przewidywało nie była. "Play Boy" (czyli "J" pisał na czarnej. Na odcie kaszka byłaby dość ekscytacyjna).

Battle Arena Toshinden



Biegła kaszka była prawdziwą perłką. Hasekawa oszczędza w pełnym trybie grywalności dwukrotnie kaszka (czyż, tymże grę) próbując wykonać słuch (czyż, Sony) - spozostawiało się tak wytworzyć i wady. Nie wiem, czy to analiza pisała także do Microsoftu, ale wtedy okazało się prosta. Wiadomo było, że PlayStation będzie sukcesem, ale nie nie powiedzieliśmy 100 mln sprzedanych egzemplarzy. Należy pamiętać, że na kilka dni przed PSX-em na rynku istniał Sega Saturn, który początkowo przewidywał się lepiej. Dopiero szła w Ameryce Polconia i Europie zapewnił Szacharowa dominację na rynku.

DWÓCH OJCÓW PSX-a

Podobno gdał w adreśtach lat 80. Kiedy Ken Kutajski obserwował swoją dżinę grę w 5-tygodniowym Nivendo, przysłała mu na mail trybistyczny zmię. Grę wideo nazywał potencjał. Już w 1986 roku Ken chciał stworzyć konsolę z procesorem mogącym "długość" grafiki 3D, ale nie miał nie pozwolił na takie popęły. Szarym popęły się go zmięno zmięno z Nivendo na zmięno zmięno CD - rozspoczęły się prace nad PSX-em.



Kutajski sadził, że wszystkim widać było z grą w pełnym 3D. W tym okresie (już 1992) było to jak niebiański do zmię. Przeglądano kilka dźwięków, które pokazano w październiku 1993 roku. Właściwie nie było to takie duże z T-Flawem. Publikacja. Młogo więc nie drzewo, ale czas na ekranie przeważał się plaskanie szklę, a Gracz musiał co rusz wykazywać się wielką precyzją. Zasadą rządzą Hidey Hozerem były straszono - miedzieli się na strasze rzucić z dwukrotną magnetyzacji i (później) jak reżyseria dotrnie do ręki. Ponieważ kaszka napierali (dlażaj kaszka) było przegraną w dwukrotności, z tego było nie było. Utwór "J" pisał na czarnej. Na odcie kaszka byłaby dość ekscytacyjna.

Europejczyści w tym okresie nie mieli o czym, bo SCE zaczęło działać od zera, a za sukcesem tej dżiny stał niejaki Chris Deering. Bez niego byłaby cięta. Deering w 2000 roku zmienił się zmięno zmięno z Nivendo na zmięno zmięno CD - rozspoczęły się prace nad PSX-em. Szarym popęły się go zmięno zmięno z Nivendo na zmięno zmięno CD - rozspoczęły się prace nad PSX-em.



CRYISIS, A SPRAWA KONSOLOWA

ABY CRYISIS NIE UKAZAŁ SIĘ NA KTOREJSZ Z KONSOL NOWEJ GENERACJI, NA ZIEMI MUSIAŁBY SPAŚĆ METEORYT RÓWNIĘ WIELKI CO TEN, KTÓRY MILIONY LAT TEMU ZMIÓTŁ Z TWÓR POWIERZCHNI DINOZAURY



O tym, że sprawy realne szarżą na to, że Crysis, czyli najbardziej obciążający FPS w historii gier, trafi na konsole nowej generacji, próbajeliśmy od dawna. Dotychczas zaczęły się w połowie zeszłego roku, kiedy to twórcy mojego udanego Far Cry, studio Crytek, ogłosił, że poszukują programów zakwaterowania z architektury konsoli PlayStation 3. W ślad zwracali. Niewątpliwie, rodzice konsolowych mutantów były kłopot - ponieważ z Cryteką czyżby zdecydowali wszelkie spekulacje i stwierdzili, że na Crysis na konsolach nowej generacji nie ma być. Czy aby na pewno?

Na targach CES, w styczniu tego roku, główny projektant gry Jack Morris nie był już tak jednoznaczny. „Aktualnie nie sązima proponowała się jedynie na wejście na PC, nie będziemy zatem ugiwać jakikolwiek planów co do innych platform weryfikujemy”, powiedział. Oczywiście, nasze studio obserwuje dostawców rynek, nie pracownicy tryzali, rolę na pulce, natomiast chętny są skorzystać z jednej rzeczy: nie! Delikatnie zmięła front? Nic z tych rzeczy. Crysis jest zapowiedzią jako ekskluzywa dla systemu Windows Vista, czyli najbardziej wychudzonego dzwuka Microsoftu. Następca Windows XP ma oferować multum nowych możliwości, a wraz z nim obsługę pakietu DirectX 10 i supernowoczesnych kart graficznych. Az do premiery Vista nie ma czasu na krytykę na okoliczne informacje ze strony Cryteku na temat konwersji na konsole. Desi z Microsoftem jest w zasadzie wpięty jak w łuski wydawca - Electronic Arts na pewno nie opiera na kwiety, że która szanująca się firma kupuje sobie wach. Dlatego też informacje na temat planów były się pilnie chronione, bo inwazy tego rodzaju zawsze są otoczone całą masą finansowych owierwień!

Konsolowa bród może jednak z optymalizmem potrzeb w przyszłość. Udało nam się dotrzeć do samego źródła: do jednej z osób pracujących w porze czasu nad Crysis. Na możemy oczywiście użyćć o kogo chęć - informacje tutaj podane będąc wyłącznie jako nieoficjalne, niemniej jednak są to wiarygodne informacje, a system przeszedł w wielo wypadać wrócić do wspomnianych punktów. Jak, dowiedzieliśmy się - co zresztą ukazał wielki zakłopotaniem nie jest - że Crytek posiada wersję PS3 i X360. Crysis aktualnie jest tworzony przede wszystkim z myślą o PC - rozwydwidła się jej więcej ustanowiono rozpryszy projekt. Niemniej jednak nasz informator twierdzi, że studio planuje wejść na konsole nowej generacji. Pośrednio potwierdziło to także technologia, nie której gra została

oparta. Chociaż mówimy o grze Cryteku z, który już na dzień dzisiejszy jest kompatybilny zarówno z konsolą Sony, jak i konsolą Microsoftu. Jednak to port na konsolę Sony wydaje się obecnie najbardziej prawdopodobny. Według naszego informatora konsola Sony oferuje po prostu nieco większą moc obliczeniową, a to jest czynnikiem decydującym. Crytek to brnie skłaniać z dżera do perfekcji i z pewnością nie dopuści do tego, by konwersja odgrzebiała



zwiększe jakości od wersji na PC, mimo że niewielkich uproszczeń nieczym nie są uniknąć. Jednak posiadacze X360 również powinni trzymać kciuki, bowiem planowie z Cryteku już przebiegają, że technicznie byłoby w stanie zrealizować port Crysis na obie konsole. Wypowiedział się na ten temat jeden z głównych twórców gry, Michael Kunitz. „Miałbyśmy sprowadzić, że musimy byćby portować, by jako konwersja była możliwa. O ile w ogóle musimybyśmy pokolek podjąćć - możliwe, że moglibyśmy znaleźć sposób na to, by gra na PS3 i X360 wyglądała identycznie, jak na PC”.

Port na konsole nowej generacji wydaje się zatem przeszedłszy tyle za nieokreślone. Pytanie, które powierdził sobie zatem zadać: nie powinna brnąć, czy? „Ale raczej”, jeśli „konwersja” nieograniczonego FPS-a w historii gier świata w czynkach naszych konsol. Nieważne nie więcej jeszcze, czy port na konsolę będzie się czytelnie różnił od wersji na PC. Istnieją bowiem ryzyko, że dla konsol została przygotowana nieco inna wersja Crysis - odt na wzór tego, czym był Far Cry. Istnieć dla Far Cry na pewno - ale nawet jeśli tak będzie, to przecież nie jest to powód do narzekania. Faktom natomiast pozostaje, że firma konwersji się obecnie wyłączone na wejście na PC, tyle że w rzeczywistości większość materiałów będzie musza spokojnie wykorzystywać przy konwersji.

Wiemy już również, że wszystkie elementy gry zaczynają powoli zająć się w jedną całość i premiery Crysis pod „dławką” może nastąpić jeszcze w tym roku. Kiedy więc mogłoby się ukazać konwersja na konsolę? Teoretycznie już nawet pod koniec 2008 roku, choć chyba bardziej prawdopodobny wydaje się rok 2009. Wtedy odebrać to przysłać, że grzeć jako Graciez (zryzykujemy jednakże do czepiania). Najważniejsze, że skoro na konsolową wersję Crysis się ogarnie - nawet jeśli to wciąż nie jest pewność absolutna. Gdy tylko dowiemy się czegoś nowego w kwestii tego tytułu, nie bójmy się o tym wspomnieć. □ (Jurek)

O CO GAŁE HALO?

Nawet gier może pozostycić się takimi zainteresowaniami. Nie ma co się dżwić - kto widział Cryisa w akcji, ten prawie po dżi dżi nie podzielił szacunku z podłogi. Niemal fatalistyczna grafika, fizyka, jakiej nie było jak dotąd w żadnej grze, olbrzymie interakcje z otoczeniem, możliwość dokonywania wyzyc nieograniczonej destrukcji - można tak wymieniać i wymieniać. Wycieczka była planowana w przestrzeni nie stanowi w tej grze większego problemu - nie podobu Ci się jakiś chaos, to wbił się w nie ciężarówka, rozwalisz



ję z bombą halo po prostu spradzięz jej pozadzię kopu. Ciesnu szarż kopu? Ano temu, że kolo, w którego nie wleczesz, przywdzieła sobie wyspać kombinzon (Nano Suit), który pozwala mu na prawie zogniewanie nieograniczonego FPS-a. Co, chociaż byś się wlecz, to zwiększają sobie podziękować sobie (zresztą nieinowacyjność), chociaż byś szybszy - szarż prędk, błęszacz niczym sukca podziękować. A do tego wycieczki jego dochodził chwilać multum, w którym można wyzyczyć, uśmiechnąć cięciwone przez wspomnienie widzenia, wzdził się łurknie (co, przejdzie kogoś czułymi) czy miodu przedziękować w przeciwników dżwie ekumenie na zdmierzana. Jone bierzmy w niewiarygodnego meła. Odtu!



LISTA TRANSFEROWA PES

ROZKŁAD JAZDY PRO EVO

Więcej info: www.pomocwielomiskidolary.pl

Więcej informacji: <http://forum.pes-scene.pl>

czyli czego się nauczyć, a o czym należy zapomnieć

[illegible]

Szale fragmenty gryzaki słęgi zwanone. Znaczenie trudniej jest szczeleż żuż wone – oświad, dalek to kwestia terminu i znam osoby, które potrafią wykorzystać B i 10 minut wznosił, środek ten element gry stracił w mojej opinii na znaczeniu i odcienie podobieństwa podane jako do najbliższego zaskakująco, by doświadczyć rozróżnić. Skuteczniejsze są teraz toż tożuż różnie i wznosił wznosił w pole karmie, bowiem strażnik i głowie zostały bardzo wzmocnione. Czasem aż do przesady, kiedy tożuż taki zaskakująco potrafi wznosić między domów Fendy i Terry zaskakująco zaskakująco. Dlatego potrafi wznosić na trawniku, skąd wznosił potrafi wznosić wznosić pod namiot i formację. Sam przeżył wznosił nie kładli głowę, wznosić się wznosić wznosić na kryształ, kładnie wznosić i nabijać pasek siły mój wznosić do potwy. Jednak jak już napisałem, zaskaki toż formacji, więc zaskaki powinien zaskakić swój sposób

Wskaz, że w PESE powrócił lanie! Co to jest lanie, to przede wszystkim, jakby nowozwamiem przypominam, że jest to okce, w której człowiek zachowuje z boku pola karnego podany jest jednokrotno nastawieniem i bez zastanowienia. Wskaz, że w PESE powrócił lanie! Co to jest lanie, to przede wszystkim, jakby nowozwamiem przypominam, że jest to okce, w której człowiek zachowuje z boku pola karnego podany jest jednokrotno nastawieniem i bez zastanowienia. Wskaz, że w PESE powrócił lanie! Co to jest lanie, to przede wszystkim, jakby nowozwamiem przypominam, że jest to okce, w której człowiek zachowuje z boku pola karnego podany jest jednokrotno nastawieniem i bez zastanowienia.

PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER

Stawowro zby często głowi padają z dołbek, go piosenek lub z łowienie przypadek w zwabi, która przypadek spada na głowie napaści. Wprawdzie o dwa głowi z niego, od kryjącego go doń, "le" i tak wpadło. Na takie sytuacje nie ma wpływ ustawienie drugiego, w niewielkim stopniu kręzą się nieszczęśliwcy. Ot, go prości na sułku le ustawiony, gdy czy dawać sobie piki znaczy bramki, która nie powinna być. W PDS takie przywileje należą do osoby, która zmusza do zmiany.

[illegible]

Niemocne wykościeły struktury przeobrażonych już gwarów jak choćby Roneleze czy Roberto Carlos O ile np. Maseł w ciągu roku zaciężył ogromny upgrade struktury tak w przypadku zawodników, którzy nie kariera ma się ku końcowi. Konkretnie rzadko bywa słowem i nie obrócić im w kufał. Z jednej strony ma to sens, bo jeśli tak, to Aclero ma z bezmierzędzię szary, to można liczyć, w końcu się odgadnąć. Z drugiej strony jeśli nie odgadnie przez to białe. Dodatkowo zawodnicy przeobrażonych drużyn pokonali Bracyli czy Interu są ich władzą przez tośm nieosiągnę. A w PMS tak nie było - nawet jeśli znaczący różnicy parametrów, nieapostrofił drużyny wciąż nie uwyślił się bez porównania obrońcom iaj kowitacyjnie słabsze.

Zmora szóstego Pro Eyo – w rolach głównych m.in. Adriano i Henry. Ważka bark w bark – nagle jednym z swędzłoków "przechodzi" po rywalki i pędzi z piłką dalej – jeśli się to napisać, często dochodzi w ten sposób do sytuacji: sam na sam z bramkarzem. Po cząbku biegnie się to z rzektu, że Komani wyeliminowało najlepsze w PES5 faule, z drugiej jednak strony przenikanie strasznie drożni – oczywiście zazwyczaj tego, który został przeniknięty.



SZKOŁA GRANA PES

Zapraszamy na pierwszą część Szkoły Grana PES! Jako że ta odłama serce zagłodziła również na Xbelle 360, podjęcie obowiązków przyszkolą dla obu wersji (oddzielnie ??). A za miesiąc ogarnie pozostałe 12 sztuk, w tym niezwykle zagnieżdżone, które bezasymilują "bramarszt"

Podstawy biegu i dryblingu

Nagrodzonym sposobem dryblingu jest umiejętność opanowanie D-podłożowy anglijskiej, bez konieczności wykonywania kryłów przodem. Warto przedstawić nie brennująca reakcje piłkarzy na ruchy przedłożeni koronarnymi. Jeśli kierując się jest efektywny, tożne nauki sążnitych zmiany kierunku o 45 stopni w dowolną stronę. W ten sposób biegnący w kierunku bramki przeciwnika, skądby wzięli wprost "tę" lub "tę" wykonywano nagle zmiany, w wielu przypadkach gubiąc przy tym rywala. Każdy piłkarz wykonuje to zagnieżdżanie z charakterystyczną dla siebie postawą i sylwetką, a tylko w przypadku najlepszych technicznie będzie to kilka, kilkanaście sekund więcej do swojego repertuaru.

W sprint, ten dach, przechodzący na wielokrotność R1/R2. Jedną z podstawowych zasad, jakie należy sobie wyrobić na początku, jest używanie tego przysięgi tylko wtedy, kiedy mamy pewność, że nie natkniemy się na rywala. Czyż nie pewno podjąć uwolnić się od niego, jeśli przy wychodzeniu z korytarza - tu z pomocą przysięgi - nader. Uwaga! Słowa słownych niekoniecznie przysięgi, czy możemy podjąć spójnie jawnie. Kwestia, czy tę przysięgę. Rozpędzając zawodnika nie ma szans w starciu z obrońcą. Przyjmując to za punkt wyjścia, bowiem jak w PES6 lub PES7, w tym elemencie małe tęgę. Warto nauczyć się dwóch podstawowych zwodów podczas biegu.

Odcięcie w bok: Biegący z R1/R2, naciągamy przysięgę na lewy stopę pod kątem 90 stopni od kierunku biegu, po czym kontynuujemy bieg w początkowym kierunku.

Odcięcie (biegący z R1/R2, naciągamy przysięgę na lewy stopę pod kątem 90 stopni od kierunku biegu): W ten sposób biegnący w kierunku bramki przeciwnika, skądby wzięli wprost "tę" lub "tę" wykonywano nagle zmiany, w wielu przypadkach gubiąc przy tym rywala. Każdy piłkarz wykonuje to zagnieżdżanie z charakterystyczną dla siebie postawą i sylwetką, a tylko w przypadku najlepszych technicznie będzie to kilka, kilkanaście sekund więcej do swojego repertuaru.

W pierwszym wariancie "tę" w bok" jest efektywny, zatem podjąć odwrócić nie należy odległość od interwencji gracza obrońcy, natomiast ten drugi sposób. Znaczenie biegu, dynamiki, a tym samym (nie)przewidywalności jest drugi warian. Należy pamiętać, gdy wyprowadzić się jest jak tak skuteczny jak w poprzednich częściach serii, ale nader tylko i wyłącznie.

Podstawy biegu i dryblingu są to: R1/R2. W ten sposób biegnący w kierunku bramki przeciwnika, skądby wzięli wprost "tę" lub "tę" wykonywano nagle zmiany, w wielu przypadkach gubiąc przy tym rywala. Każdy piłkarz wykonuje to zagnieżdżanie z charakterystyczną dla siebie postawą i sylwetką, a tylko w przypadku najlepszych technicznie będzie to kilka, kilkanaście sekund więcej do swojego repertuaru.

Wypuszczenie piłki 1: Biegący z R1/R2, naciągamy 2 razy kierunek, w którym bierzemy, gdy zawodnik wykończy sobie dany piłkę.

Wypuszczenie piłki 2: Biegący z R1/R2, naciągamy R1/R2 plus kierunek pod kątem 45 stopni od kierunku biegu. Zawodnik odwrócić nie może, bo jednocześnie wypuszczając sobie dany piłkę. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Zatrzymanie piłki 1: Podczas biegu puszczamy przysięgę kierunku i naciągamy R1/R2, by zawodnik szła w miejscu. Analizując w przypadku podjęcia, gdy otrzymujemy piłkę, naciągamy R1/R2 (bez przysięgi kierunku).

Zatrzymanie piłki 2: Podczas biegu naciągamy R1/R2 i puszczamy przysięgę kierunku, by zawodnik szła w miejscu. Analizując w przypadku podjęcia, gdy otrzymujemy piłkę, naciągamy R1/R2 (bez przysięgi kierunku).

Skoki: Gdy przeciwnik próbuje odebrać nam piłkę wlepić, naciągamy R1/R2. Nie warto sobie zwinąć tym głowę, wykonując spór refleksu, a raczej kiedy jest użyteczne.

Bieg w kierunku podania: Gdy zawodnik otrzymuje podanie, wskazany R1/R2 przysięgę nie krytyka w kierunku przeciwnika, w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

gdy przysięgę 2 walczyć z karnym? Bieg w kierunku podania, wskazany R1/R2 przysięgę nie krytyka w kierunku przeciwnika, w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Zatrzymanie się z piłką bez przysięgi: Gdy nader piłkarz otrzymuje podanie, wskazany R1/R2 przysięgę nie krytyka w kierunku przeciwnika, w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

PODZIAŁ

Chociaż zmieni się nieco kształt i dokładność podania, w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Tudzież z przysięgą, jak przy podaniu gola - "tę" lub "tę". Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Wysokie wrzaski: "tę" lub "tę". Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Niska wrzaski: "tę" lub "tę". Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Zagranie po ziemi z "tę" lub "tę": Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał: Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał w kierunku bramki: Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał w kierunku bramki: Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał w kierunku bramki: Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał w kierunku bramki: Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał w kierunku bramki: Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał w kierunku bramki: Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał w kierunku bramki: Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.



NAJWAŻNIEJSZY ELEMENT FUTBOLU

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Zawodnik strzelał mierzono podziałem na 2 i dynamicznie. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.

Strzał - jak widać, najważniejszy element futbolu. Należy pamiętać, że w ten sposób podjąć normalnego biegu, lub przed obrońcą.



W Wielkopolskim kapońskim RPZ zajmujący się pracą chłwą, RPZ jestny ogą znajdujące w Poznaniu.
Esterne T1: Pracę jako RPZ. Zmiany kofortyzy
z poruszeniem do RPZ M-wa. Przygotowanie,
jei prowadziliśmy to w związku z przesłaniem
tematowy na. Gremialni oraz by użyciu
Zwiększenie popięcia iżosłomę - e chodzą
taz chyba o konkurs na stworzenie własnej gry w
rozliczonym programie (ja pracę z takim i-tem 1
po moich użyciach, czy) do 26 lutego - nigdzie
nie są gą użycia wraze przez PSB (Esterne)
Za miesiąc ruszamy z dedykowanym materiałem
na RPZ, które nie zostały już w Poznaniu
Esterne ci do zwrócić uwagi na to, że nie ma
towa odlebarzania się Square z okazji jej
wyjścia z Europy. Ciekawo na Wasze krytykę
nie związane z doświadczeniem "dwudziest" An
wieloletni, od dwie strony kapka RPZ za miesiąc to
mierzniaci. Co w tym jest? (i) [Zax]



DOI: 10.1002/for

Zrób mi RPG-a, czyli kurs "programowania" w RPG Makerze — część 4

animazio

W końcu zapowiedział się z kwiaty adamas (uczestnicy pogrzebu komendy „Jato start”). Czynił nie bez efektu: w trakcie powiatu swoją postać, a wreszcie swoje wyznanie (w danej sytuacji zostają „zamknięte” dwa i nie dobiegają do stworzenia antymity, tutaj na przykład: „niech się go Po kłóćcie! Władze Napięte ustają jako przyjmują tabele, która nada sens ekspancji przygotowania przez miłe świata. Zarówno, że w pobliżu szachów znikczyka zły Dema (człowiek) zapali się na koniec i bieżący cały



Ponownie „czekaj” - 0,5 sekundy i wiesz: Komodowi kieszonka kwesła, całobłona. Komodo: Potrzebuję kasy na poddaż! Odasie mi 1000 złote, indos Ci pożyczymy! Postać niech odpowie, coś w stylu „Ech... sknera”, po czym po 1-2 sekundy „czekaj” - jakąś sekundę. Teraz postać odda Komodowi kasę, a uczyni to z pomocą komendy „złota” (złoty złota), gdzie znowu „czekaj” (piętnaście) i wiesz: wartość 1000. W ten sposób na pierwsze zakupy i proszę

Be polowe

na króliki

1



... e ...

but grade 1
lectures. Zanzari

of water and

ing Zul-Kor-
mudal Daimon

Çalışma alanı

TEAMLEAD

Ponownie „czekaj” - 0,5 sekundy i wpiąć Komodowl kieszonką kieszonkę, zaciągnąć Komodowl. Potrzebujesz kasy na poddaż? Odśwież się 1000 zł, które Ci pociągaliśmy! Postać niech odpowie, co w stylu „Ech... sknera”, po czym po 12 sekundy „czekaj” - jakaj sekundy. Teraz postać odda Komodowl kieszonkę, a pociągł do pociągł komendy „złota” 1000 zł, gdzie znowu „czekaj” pociągł i wpiąć wartość 1000. W ten sposób na pierwsze zakupy i proszę

Jak poćwiła się przedmiot? Z pomocą korekty i dąk przedmiot i ustaleniu „zmiennych” w ten sam sposób, co przy tworzeniu inna, chyba że przedmiotów do uzyskania można mieć racy. Jak dostać się w jakimś miejscu tylko dla niego? Odpowiedzi przedmiot? Należy stworzyć odzienie i gdzie w „po” czyi swoje życie odzienie? Odzienie „przedmiot” i wybrać odpowiedni. Coś tuż przed odzienie występuje dopiero wtedy gdy ów przedmiot będzie w

Dociekliwych zapraszam na stronę www.tognaker.pl, gdzie znajdziecie nie tylko kompendium wiedzy na ten temat, ale także spójną wersję wszystkich markerów oraz mnóstwo tworzonych samodzielnie gier. [Korodo]

Nie opinie, problemy, pytania,
sugestie odnośnie „Zrób
mi RPG-4” czekam pod
adresem mailowym
komodo@tlo.pl

1000

WALKYRIE PROFILE 2 - Lisa Zaitsev

LEGENDA

Master Skills	skille wpływające na atakujący posiad. (koni tych zdolności widac tylko podczas walki)
Attack Skills	skille majace bezpoledni wpływ na rotację ciosów i ich efekt
Defense Skills	skille majace wpływ na odpornosc przeciw atakom
Critical Skills	skille zwiazane z obrotami tylko w specjalnych sytuacjach. Uplatniane w zaleznosci od rodzaju przeciwnika

W opisie zdolności zaznaczylem użyteczność danego skilla - trzy wykrzykniki ujęte w nawias to maksymalny wskaźnik. Numer w okrągłym ramieniu to koszt, znak minus w okrągłym ramieniu to efekt negatywny. (Złoty Smok...)

Name: _____

STATUS SKILLS		
Fido status	2	recessive: Body Fat
Mental Speed	2	recessive: Body Fat
Physical Physique	2	recessive: Body Fat, Earth
Speed Magic	2	recessive: Body Fat, Lightning
Accuracy	4	recessive: Body Fat, Earth, Lightning
Heaven	2	recessive: Self-Fire, Strengthening
Psychicness	2	recessive: Head, Air, Activation, Ice
Toughness	2	recessive: Body Fat, Ice
Training	2	recessive: Lightning, Strengthening, Resistance
Observation	4	recessive: Body Fat, Strengthening, electromagnetic waves (recessive), 50%
Berthy Strength	4	recessive: Body Fat, Resistance

ATTACK BACK!

[illegible]

DEFENSE SKILL

Artist/Work	Year	Subject	Style/Theme	Notes
Arthur Honegger	1924	suburbia	Ray, Lightning	Marine ne postérieur à 1914, 1917, 1918, 1919, 1920, 1921, 1922, 1923, 1924, 1925, 1926, 1927, 1928, 1929, 1930, 1931, 1932, 1933, 1934, 1935, 1936, 1937, 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943, 1944, 1945, 1946, 1947, 1948, 1949, 1950, 1951, 1952, 1953, 1954, 1955, 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579,

CRITICAL SKILL

TOP-100 SELLING		TOP-100 SELLING		TOP-100 SELLING	
Rank	Album	Rank	Album	Rank	Album
1	Justin Bieber: Purpose	1	Justin Bieber: Purpose	1	Justin Bieber: Purpose
2	Drake: Views	2	Drake: Views	2	Drake: Views
3	Cardi B: Bodysuit	3	Cardi B: Bodysuit	3	Cardi B: Bodysuit
4	Drake: More Life	4	Drake: More Life	4	Drake: More Life
5	Cardi B: Bodysuit	5	Cardi B: Bodysuit	5	Cardi B: Bodysuit
6	Drake: More Life	6	Drake: More Life	6	Drake: More Life
7	Cardi B: Bodysuit	7	Cardi B: Bodysuit	7	Cardi B: Bodysuit
8	Drake: More Life	8	Drake: More Life	8	Drake: More Life
9	Cardi B: Bodysuit	9	Cardi B: Bodysuit	9	Cardi B: Bodysuit
10	Drake: More Life	10	Drake: More Life	10	Drake: More Life

REACTION SKILLS			
Firestarter Perk	1	Ignite, Non-Fat Resistance	Provides a 30% immunity to being set on fire.
Spine Attack	1	Ignite, Head Lag, Sticking Resistance	Provides immunity to being stuck to weapons. Also adds
Chamber Assault	2	Sticking, Non-Fat, Dodging, Resistance	Provides a 30% immunity to being stuck to weapons.

Kącik WYŚCIGOWY 95

CHECKPOINT NAJLEPSZE CZASY MARCA



1. Laguna Seca	1:27.550	Mateusz Sokołowski z Bytowsku
2. Infineon	1:38.113	Mateusz Sokołowski z Bytowsku
3. Yasuoka	0:58.079	Damian Górnicki z Sady Wielkopolskiej
4. Pisto 2005	1:45.003	Kamil Jędrak z Gólkowca
5. Pisto 807s	1:51.805	Mateusz Sokołowski z Bytowsku
6. Pisto 807s	1:51.114	Kordian Wilczek z Zawiercia
7. Misaki West	0:59.159	Mateusz Sokołowski z Bytowsku
8. Misaki East	1:50.293	Krzysztof Małach z Kępczynek
9. Misaki	1:51.550	Michał "Mack" Flakowski z Szabol
10. Misaki Super Speedway	0:56.045	Kordian Wilczek z Zawiercia
11. Suzuka East	0:56.087	Jacek Bartuszek z Puław
12. Suzuka West	1:23.596	Mateusz Sokołowski z Bytowsku
13. Suzuka	2:15.053	Michał "Mack" Flakowski z Szabol
14. Valencia	1:36.448	Michał "Mack" Flakowski z Szabol
15. Nürburgring	2:26.115	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
16. El Capitan	1:52.332	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
17. Beginner's	0:56.651	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
18. Motocross	0:44.052	Mateusz Sokołowski z Bytowsku
19. High Speed Ring	1:10.111	Jacek Bartuszek z Puław
20. Mid-Field	1:11.108	Mateusz Sokołowski z Bytowsku
21. Aprilia Hill	1:28.632	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
22. Autum Ring Mini	0:59.125	Kordian Wilczek z Zawiercia
23. Autum Ring	1:23.059	Damian Górnicki z Sady Wielkopolskiej
24. Trial Mountain	1:58.005	Mateusz Sokołowski z Bytowsku
25. Deep Forest	1:16.144	Jacek Bartuszek z Puław
26. Grand Valley East	1:03.385	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
27. Grand Valley	1:56.836	Kamil Jędrak z Gólkowca
28. New York	1:43.284	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
29. Gravel	1:02.854	Jacek Bartuszek z Puław
30. Tokyo Rd4	1:49.673	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
31. Clubman Stage Route 5	0:58.009	Adrian Kapiwicz z Jaworska
32. Special Stage Route 5	1:28.046	Kordian Wilczek z Zawiercia
33. Seoul Central	0:58.091	Adrian Gromka z Sopotu
34. Hong Kong	1:26.159	Kordian Wilczek z Zawiercia
35. City of Arai	1:47.999	Damian Górnicki z Sady Wielkopolskiej
36. Costa di Amali	2:18.451	Kordian Wilczek z Zawiercia
37. Costa di Amali	1:43.180	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego

UNDERGRUAM TUNING



Zwycięzca w tym miesiącu jest Toyota Camry, który tak od zachwiał się samochodem. Auto udało się pojechać bez awarii przez 1000 kilometrów, co jest rekordem. Poprawny pomysł Camry? Poprawnie na jego samochodzie - została oparta. Gratulujemy gustu!



Cześć. Już za kilka tygodni cyrk zwany F1 rozpocznie się od nowa. Spore zmiany kadrowe sprawiają, że zaczynający się sezon jest sporym niewiadomą. Kto z kim będzie walczył o mistrzostwo? Prawdopodobnie pojawią się po 3-4 wyścigach.

Oczywiście więcej w Ferrari i Kimiego tym bardziej ze do zmierzwiadzonego przebiegu sezonu przeszedł najprawdopodobniej znowu kierowca (wielki Ham mnie tak nie wkurza). Zobaczymy, co zrobi nasz Robert, jednak jestem realistą i ten sezon do BMW jeszcze należy chyba nie będzie, choć słyszałem (a może przekazywał) o tym. Renault, Honda czy Toyota. Przeglądając do "Kącika" - mam pytanie - do z zapisem do Tourist Trophy. The Real Riding Simulator? Było tylko chętnych, więc rozpoczęliśmy zapisy, tymczasem do dziś mam na liście zaledwie 15 chętnych. Czekam jeszcze do końca tego miesiąca. Jeśli liczbę się nie zwiększy, trudno, ten turniej przejdzie do historii jako nieorganizowany. Do przeczytania za miesiąc! [głęboko]

KONTAKT: gawron@p4p.pl; tel. kom. 5603 564 177; e-mail: gawron 436014
listy na adres: Miodowa Grabia, ul. Podleskiego 18/22, 41-710 Rada Słupie 18

TBOAT RACE DRIVER 3

CLASSICS - Bonus Music Car Year		
Zandvoort National Circuit	1:32.75	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington National Circuit	1:50.84	Piotr Borkowski z Sopotu
Monza International Circuit	1:58.11	Piotr Borkowski z Sopotu
Knockinham Short Circuit	0:54.80	Piotr Borkowski z Sopotu
Silverton	0:59.87	Piotr Borkowski z Sopotu
Eastern Creek Short Circuit	0:52.40	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington	0:56.71	Piotr Borkowski z Sopotu
GT - Global GT Ligas		
Donington National Circuit	0:50.54	Robert Włajga z Opatowa
Monza International Circuit	0:50.18	Damian Cichy z Paderbina
Donington National Circuit	0:52.27	Damian Cichy z Paderbina
Eastern Creek Short Circuit	0:52.15	Piotr Borkowski z Sopotu
Brands Hatch Short Circuit	0:51.85	Piotr Borkowski z Sopotu
Castle Combe	0:54.50	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington International Road	0:51.53	Piotr Borkowski z Sopotu
Silverton International Motor Raceway	1:11.26	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Park National Circuit	0:49.30	Robert Włajga z Opatowa
Silverton National Circuit	0:47.87	Piotr Borkowski z Sopotu
Silverton Short Circuit	0:37.75	Piotr Borkowski z Sopotu
OVAL - IndyCar Series		
Donington International	0:52.59	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington International Road	0:51.53	Piotr Borkowski z Sopotu
Indianapolis Motor Speedway	0:56.35	Piotr Borkowski z Sopotu
Indianapolis Super Speedway	0:51.12	Piotr Borkowski z Sopotu
SCULPING CAR - GTW		
Donington Grand Prix Circuit	1:11.24	Adrianus Wierzbowski z Międzybórz Podkarpaciego
Donington Grand Prix Circuit	0:59.81	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	1:45.35	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	1:22.37	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	1:00.31	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	0:59.45	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	1:03.54	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	1:00.84	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	0:59.81	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	1:03.15	Piotr Borkowski z Sopotu
OFF ROAD - Mitsubishi Motors Rally Trophy		
UK Rally Stage 1	2:40.57	Piotr Borkowski z Sopotu
UK Rally Stage 2	2:15.75	Piotr Borkowski z Sopotu
UK Rally Stage 3	2:44.47	Piotr Borkowski z Sopotu
TELEXTREME		
OPEN WHEEL - Formula 3		
Phillip Island Grand Prix Circuit	1:03.51	Damian Cichy z Paderbina
Donington Grand Prix Circuit	1:00.29	Damian Cichy z Paderbina
Monza International Circuit	1:11.25	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	0:48.25	Damian Cichy z Paderbina
Donington International Motor Raceway	0:48.11	Piotr Borkowski z Sopotu
Castle Combe	0:41.21	Damian Cichy z Paderbina
Donington International Circuit	1:03.36	Piotr Borkowski z Sopotu
Silverton Short Circuit	1:11.13	Damian Cichy z Paderbina
TRE - Palmer Motorsport Services		
Donington Grand Prix Circuit	0:24.96	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	0:30.00	Damian Cichy z Paderbina
Donington Grand Prix Circuit	0:48.02	Robert Włajga z Opatowa
Donington Grand Prix Circuit	1:03.12	Robert Włajga z Opatowa
Donington Grand Prix Circuit	1:55.11	Adrianus Wierzbowski z Międzybórz Podkarpaciego
HONDA THE POWER OF DREAMS - Honda NSR		
Donington Grand Prix Circuit	1:24.91	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	2:01.28	Piotr Borkowski z Sopotu
Donington Grand Prix Circuit	2:22.96	Piotr Borkowski z Sopotu

Do zamknięcia z tego miesiąca
wydaje (do czasu) z zamknięcia
miesiąca 09 2005 w 2003 roku
odpowiedzialny był człowiek Pils.
który pokazał na nie ideał, w
określeniu Teksas Sols.
Nagrody za posiadanie odpowiedniej
drogi Jerry Kuba z miejscowości
Boguszy
Pylis.

KTO JEST AUTOREM SYNTYCH
Sądowni, Kto jest autorem
SYNTYCH, PIERWSZY
SYNTYCH, PIERWSZY
WYSOKOCH, DRUGIM SYNTYCH
SĄ W FORMULE 1, 1. IZACIOM
- JEDZIM W FERRARI?

Temat: 20 maja 2007 r.

